FILM MELLÉKLETTEL

EGÉSZ ESTÉS DÍJNYERTES RAJZFILM

MARCO POLO ... XANADUBA

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN

CODENAME:

PANZERS

E3 29 OLDALON

HALO 2

DOOM 3

S.T.A.L.K.E.R.

HALF-LIFE 2

BATTLEFIELD 2

KOTOR II: THE SITH LORDS

SPLINTER CELL 3

GTA: SAN ANDREAS

A GAMER MAGAZIN jelen számá... tartozik! Amennyiben hiá... az e...tótól!

7 JÁTSZHATÓ DEMÓ: Codename Panzers • Hitman Contracts • RON: Thrones & Patriots

EGY GIGA ELŐZETES AZ E3-RÓL: ARMIES OF EXIGO • NEXUS • SW: REPUBLIC COMMANDO

10 MOZIELŐZETES: BEFORE SUNSET • CHICKEN LITTLE • COLLATERAL • THE BOURNE SUPREMACY

2004 / 06



Még szélesebb!

Datanet ADSL 512 kbps

Havi 8480 Ft-tól, 0 Ft kiépítési költséggel!

Akárhogy is méregeted, most igazán megéri 512 kbps-os, szélessávú ADSL Internetre váltani!

- Fix havi költségű, forgalmi díjmentes hozzáférés
- Folyamatos Internet kapcsolat
- Gyors kapcsolat-felépülés
- Internetezés és telefonálás egy időben

A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat Budapesten a 814-4444, vidéken a 814-444 telefonszámon, vagy látogass el a www.datanet.hu weboldalra.



Az akció 2004. március 31-ig tart.
Az ár az ÁFÁ-t nem tartalmazza és 512Home szolgáltatáscsomagra érvényes, három éves szerződés esetén.

TARTALOM

BEMUTATÓK

ISMERTETŐK

HARDVER

HORIZONT

VÉGIGJÁTSZÁS

INTRO

DVD film a Gamerben? Ráadásul változatlan áron? Na, ehhez mit szóltok fiúk-lányok? Az újság mellett található kérdőíven rögtön válaszolhattok is, azután már csak egy közeli postaládát kell keresnetek, még bélyeg felragasztásával sem kell bajlódnotok. Terveink szerint a Gamer a jövőben ezután folyamatosan DVD filmmel jelenik meg, ráadásul műanyag DVD tokban, színes borítóval. Annak sem kell aggódnia, aki félti a megszokott DVD tartalmat, mostantól kezdve dupla sűrűségű DVD dukál a Gamer mellé (9 GB a kapacitása), a film mellett lévő helyet szépen feltöltöttük a legjobb demókkal és E3-as videókkal. Apropó E3! A mostani Gamer oroszlánrészét a játékostársadalom legnagyobb kiállítása tölti ki, összesen 29 oldalon adunk hírt a legfrissebb fejlesztésekről. A gyenge májusi felhozatal ellenére igyekeztük a játékrészt is felturbózni. A Codename: Panzers lett a hónap legjobb játéka, a magyar fejlesztők nem okoztak csalódást; szép is, jó is, olvassátok el a tesztet. Mindenki (na jó, majdnem mindenki) kedvenc mágusa, Harry Potter is újra feltűnik a képernyőn. Hiába azonban az új Unreal motor, ettől a játék még nem lett jobb, de gyanítom, hogy ez az aprócska tény a kritikusokon kívül senkit sem érdekel. A megcélzott tinédzser korosztály örül, hogy Harryt irányíthatja a képernyőn, a kiadó örül a befolyó dollármillióknak, a fejlesztők meg nekiállhatnak készíteni a folytatást. Hol itt a hiba?
Szeretnénk mindenki figyelmét felhívni a júliusban megrendezésre kerülő Gamer táborra. Összesen 100 főnek tudunk helyet biztosítani (ennyi a tábor befogadóképessége), így aki szeretne jönni, az minél előbb foglalja le a helyét. Annyit megígérhetünk, hogy nagy buli lesz, ne maradj ki belőle.

Gamer Team

A HÓNAP JÁTÉKA



CODENAME PANZERS

Mindig is örömmel mutattunk be magyar fejlesztők által készített játékokat, különösen akkor, ha olyan játékot tesznek le az asztalra, amelyet óriási várakozás előz meg. A CDV gondozásában megjelenő Panzers ebbe a kategóriába tartozik, az első képek megjelenése óta hatalmas a felhajtás körülötte, sokan a kiadó zászlóshajójának tartják, ettől a címtől remélik a gyengélkedő CDV talpra állását. A Viharsarokból érkezett fejlesztőknek nem ez az első munkájuk, 2001 végén már megleptek minket a S.W.I.N.E.-nal. Akkor azonban a siker elmaradt, a kritikusok és a játékosok nem igazán tudták beleélni magukat a disznók és a nyulak gyilkos küzdelmébe, pedig a grafika és a játékmenet egészen szenzációs volt már akkor is (még három évvel a megjelenés után is megállja a helyét a mezőnyben). A Codename Panzersnek azonban minden esélye megvan arra, hogy revansot vegyen, és ismét sokadszorra is reflektorfénybe állítsa a magyar játékfejlesztést.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Cztényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

DVD TARTALOM

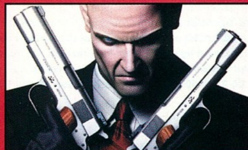


Sziasztok! Talán már feltűnt, hogy ebben a hónapban bizony nagyon erőteljes változások történtek kicsiny mellékletünk háza táján. Hogy ne legyen olyan kicsi, ezért nagyjából megkétszereztük a méretét (nem így... úgy). Mostantól duplarétegű élvezetet biztosítunk minden velünk tartó számára. (Miért van olyan érzésem, mintha egy „mindig” reklámban lennék?)

Ezentúl egy asztali DVD-lejátszókban megnézhető mozival is gazdagabbak lehettek, de annak sem kell elkeserednie, akinek nincs ilyen technika a birtokában, hiszen PC-nkből is gyorsan elő tudjuk varázsolni eme képességet, csak fel kell telepítenünk a számunkra szimpatikus szoftverek egyikét (!turkalo/dvd_lejatszok), és máris élvezhetjük a monitorunkon megjelenő filmet. A hónap másik nagy eseménye az E3 volt (Talán pár oldallal hátrébb még egy rövid beszámolót is találhattok róla.), melyről rengeteg animációval kedveskedünk nektek. Akár a teljes DVD-t meg lehetett volna tölteni velük, de mivel kellett a hely másra is, ezért úgy döntöttünk, hogy a következő hónapban folytatjuk az ámokfutást, ha ti is úgy akarjátok. Addig is, korongra fel!

LaWMaN

Játékdemók
Codename Panzers: Phase One, Euro 2004, GTR: The Ultimate Racing Game, Hitman Contracts, I of The Dragon, Neighbours From Hell 2: On Vacation, Rise of Nations: Thrones And Patriots



Rovatok
BioWare játékok, Call of Duty, Counter-Strike, Etherlords II, Freegames, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, id Software, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők, Vírusok



Javítások
Beyond Divinity v1.4, Call of Duty v1.4, Painkiller v1.15, StarCraft v1.11, StarCraft: Brood War v1.11, Unreal Tournament 2004 v3204, WarCraft III: Reign of Chaos v1.15, WarCraft III: The Frozen Throne v1.15



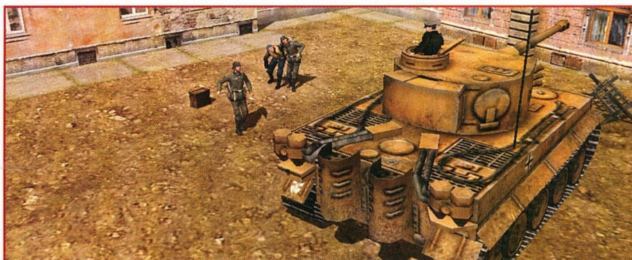
Meghajtó-programok
ATi Catalyst Win9x / WinXP, ATi IGP Driver Win9x / WinXP, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SiS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

CODENAME PANZERS: PHASE ONE



- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan

A Stormregion által fejlesztett Codename Panzers nem véletlenül lett a hónap legjobb játéka. Eszméletlen grafikájával és pergő játékmenetével azonnal belopta magát a stratégiai játékosok szívébe. A magyar változat heteken belül a boltokba kerül, addig is itt egy jó kis küldetés a német hadjáratból: Varsó elfoglalása. Érdemes vigyáznunk a kezdéskor kapott csapatra, mivel nincs lehetőségünk utánpótlást gyártani. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a páncélvastagság elöl a legnagyobb, soha ne fordítsunk hátat a tankelhárító lövegeknek. Az ellenséges gyalogság előszeretettel fészkeli be magát a lakóépületekbe, innen a géppisztolyos egységekkel lehet őket a legjobban kifüstölni.



GTR: THE ULTIMATE RACING GAME



- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan



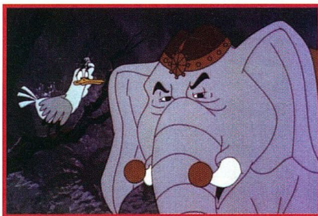
Mostanság egyre ritkábban találkozni vérbeli autóverseny-szimulátorral; talán, mert az embereknek egyre kevesebb ideje marad eljátszani a rengeteg beállítással, ami az ilyen kaliberű programokban megtalálható. Egy biztos: a GTR demója elé nem érdemes leülni egy jobb kormány birtoklása nélkül, mert billentyűzettel nem sokra fogunk menni, bármennyire is igyekeztek a programozók megoldani ezt a kényes kérdést. A grafika ugyan nem a legszebb, a sebességre azonban nem lehet panaszunk, a hangok pedig egyenesen a legjobbak, amit az utóbbi években volt szerencsém hallani. Aki szereti a vérbeli szimulátorokat, feltétlenül szánjon rá néhány percet. GTR. Mert megérdemled :). A kódot a demó melletti txt fájlban találhatjátok.



MARCO POLO
Vissza Xanaduba



Marco Polo, az 1254 és 1324 között élt nagynevű tengerész történetét sokan álmodták már filmvászonra, a mostani adaptáció azonban jelentős mértékben eltér a történelemkönyvekben ismerttől – tulajdonképpen a szóban forgó nevet leszámítva bárminemű összefüggést keresni felesleges. A fiatal tengerész, Marco egész életében mesés kalandokról ábrándozott, melyekből most jócskán kijut neki: Xanadu királyságába tartva megannyi veszélyes helyzettel kell szembenéznie, melyek során könnyedén otthagyhatja a fogát. Feladata, hogy megtalálja Kublaj Kán leszármazottját, a szépséges Ming Yu hercegnőt, valamint összeilleszteni azt a varázserejű medaliont, melyet biztonsági okokból több generációval ezelőtt még ősei választottak ketté. A gonosz Foo-Ling, Kublaj Kán államminisztere azonban ördögi tervet forral: ellopja az összeillesztett, mesés hatalma miatt felbecsülhetetlen értékű kincset, és a segítségével visszautazik a hercegnő őseinek idejébe. E fondorlatos terv révén igyekszik végezni Marco Polo összes leszármazottjával, de nem számol azzal, hogy azért Marcónak is van éppen elég sütnivalója. A fiú barátaival Foo-Ling nyomába ered, és ezzel tehát kezdetét veszi a hajsza téren és időn át. De vajon elég lesz-e a maroknyi csapat elszántsága ahhoz, hogy megállítsák ezt a mindenre elszánt gazfickót?



A 2001-es csehországi Nemzetközi Gyerekfilm Fesztiválon a legjobb animációs film díjával kitüntetett, amerikai-kínai-szlovák koprodukcióban készült Marco Polo – Vissza Xanaduba Ron Merk munkája, aki már veteránnak számít a szakmában. Merk az elmúlt években nem csak rendezőként, hanem producerként, íróként, sőt, még dalszerzőként is dolgozott – az ő nevéhez fűződik például az 1967-es Kelet-német Pinokkió angol nyelvű változata, illetve ennek 1975-ös folytatása, a Pinocchio's Birthday Party.



A teljes egészében hazai piacra készített DVD-változat magyar nyelvű, zenével aláfestett menürendszerében az eligazodás még a legkisebbek számára is könnyű. A 4:3-as televíziós képernyőkre szabott képhez angol és magyar sztereó hang párosul, melyet akár magyar felirattal is kiegészíthetünk. A rajzfilmek esetében megszokottnak számít, hogy a dalokat is szinkronizálták – ezúttal sincs másképp. A főszereplők olyan elismert színészek hangján szólalnak meg, mint Bardóczy Attila (ifjú Marco Polo), Majsai Nyilas Tünde (Hercegnő), Kárpáti Levente (Marco Polo), Gruber Hugó (Nyavalyás), Tarján Péter (Kublaj Kán), Maros Péter (Foo-Ling), Varga Tamás (Lo Fat), Besenczy Árpád (Wong Fei), Galbenisz Thomas (Reginald), Bácskay János (Malgor) és Mikó István (Babu).

A lemez még némi extra tartalommal is szolgál: a Marco Polo – Vissza Xanaduba szinkronizált mozielőzetesén túl a film hét betétdalához (Xanadu, Fényes csillag, Én a gonosz, Káprázat, Nyavalyás dinoszaurusz, Visszavár még Xanadu, Ha szárnyal a szív) ugorhatunk – tetszés szerint magyar vagy angol nyelven. A zeneért egyébiránt nem más, mint Chris Many felel: a művész 1989 óta aktívan dolgozik különféle televíziós produkciókon, de ugyancsak ő komponálta a Túl a csillagokon című, Martin Sheen, Christian Slater és Sharon Stone főszereplésével készített, idehaza is bemutatott izgalmas sci-fi fülbemászó muzsikáját.



Programok a turkálóban

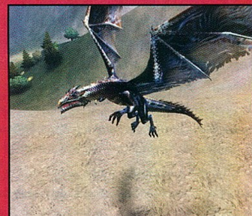
DivX 5.11, ffdshow, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, QuickTime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/05/15), CD MP3 Burner v2.15,



CloneCD 4.3.2.2, Nero BurningROM 6.3.1.10, unCDcopy, Cliprex, FreeDVD codec, Power DVD, WinDVD 5, Far Manager v1.70b5, Total Commander 6.03a, FlashGet 1.60, GetRight 5.1, ICQ Lite 4.0, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.14, SpyBot – Search And Destroy v1.3, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Edition v4.5.594.000, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.594.000, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.00 (Magyar), ACDSee 6.03, IrfanView 3.91, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.0.112, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.30 (Magyar)

Csalások

Battle Mages, Dead Man's Hand, Hitman Contracts, I of The Dragon, Manhunt, Rise of Nations: Thrones And Patriots, UEFA Euro 2004



Háttérképek

Blitzkrieg: Burning Horizon, Codename Panzers: Phase One, Dead Man's Hand, Harry Potter And The Prisoner of Azkaban, Hitman Contracts, Manhunt, Rise of Nations: Thrones And Patriots

Mozielőzetesek

13 Going On 30, Before Sunset, Chicken Little, Chronicles of Riddick, Collateral, I'll Sleep When I'm Dead, Shall We Dance, Shrek 2, The Bourne Supremacy, The Burial Society

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Dungeon Master

En taro a'dun főszerkesztő úr (ez rímel az Executorra, úgyhogy semmi kifogásod nem lehet!). Már múltkor is felfigyeltem a Dungeon Masterre, csak akkor éppen a HotU-t nyomtam, és nem különösebben érdekelt, de azért 5 percre kipróbáltam, és eltettem arra az időre, miután ledobják az atomot Pestre (magyarán letöröltem a rákba). Aztán most megint látom a DVD-n. Hmm... mégis kéne erőltetni? – kérdem én – NANÁ, hogy igen! El is kezdtem, de elakadtam az első harcolós szinten, amikor egy ajtó mögül befigyelt egy szárazföldi zöld Medúza. Nagy nehezen le is vertem. Mögötte is van egy kulcsos ajtó, de nem találom hozzá a kulcsot. Hol van? Már szerintem mindent végignéztem. Más: hogyan tud a varázslóm varázsolni? Mellesleg küldj egy címet, ahol meg lehet találni a végigjátszását, ha nem akarsz napi legalább 1 ímélt kapni tőlem, és hozzám hasonló béna állatoktól. Előre is kösz.



A kulcs egy fémkulcs, igen jól el lett rejtve a földön. Alaposan nézz körül, ott lesz, csak nagyon beleolvad a talajba (az aranykulcsok esetében már nem lesz ilyen gond). Varázsolni csak úgy tudsz, ha beteszed valamelyik karakter jobb kezébe a varázskönyvet, majd ide bemásolod a tekercsen talált rúnát. Ez csak a felújított DM-re igaz, az eredetiben nincs varázskönyv. A varázslatokat a jobb oldali rúnák segítségével hozhatod elő. Az első rúnasor az erősség, azután választod ki a varázsrúnát (az erősségen kívül még három rúnasor van, tehát a bonyolultabb varázslatokhoz négy rúnát is egymás mellé kell raknod). Végigjátszást nem tudok adni, tizenvalahány évvel ezelőtt volt egy teljes leírás a Commodore Világban térképekkel és varázslatlistával együtt.

MoH: Breakthrough

Hi Mocsy! Kérlek, segíts, elakadtam a Medal of Honor: Breaktrough-ban. A 3. pályán vagyok, és miután Klaussal menekülünk a háztetőn, és elérjük a bezárt ajtót, hiába lőttem le már mindenkit, és fedeztem Klaust, nem nyitja ki az ajtót!!! Légyszi segíts, hogy ez csak bug, vagy valamit rosszul csináltam!?! Légyszi, ha tudsz, akkor küldj el egy végigjátszást róla, mert a neten nem találtam sehol. Előre is köszönöm: DBalazs

Ez valami csúnya bug lehet, mivel a németek lelövése után Klaus kinyitja az ajtót. A nálunk járt tesztverzióban (nem volt rajta patch) ez a hiba nem fordult elő. Nem tudom, milyen verzióval játszol, lehet, hogy ez valamiféle gyári védelem, amelyik a kalóz verzióban előjön (ha a program eredeti, akkor elnézést kérek).



Painkiller, Silent Hill3

Szia Mocsy! Segítségedet szeretném kérni egy pár játékhoz.

Elsőként a Painkillerben akadtam el, a pokol nevű pályán vagyok, ahol megölök egy rakás szellemet, és utána áttesz valami nagy brutál sátánhoz :) De ott nem tudom, mit kell csinálni, hogy lehet megsebezni?

Lődd vissza rá a sziklákat (nehezebb szinten négy-öt találat is kell), majd amikor feldobja a kardját, akkor lődd a kardot és a démont.

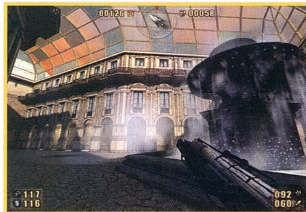
A másik a Silent Hill 3, itt meg lemászok egy hosszú létrán a bevásárlóközpont aljába, és ott meg kell küzdeni egy nagy brutál hernyóval, de nem tudom, hogy kell megölni???

A „brutál hernyó" tisztességes neve Splitworm, ez az egyik legkönnyebb főellenség.



Várd meg, míg kinyitja a száját, akkor megsebezheted a pisztollyal. Hat-hét pontos találat elég is neki, de ez függ a beállított nehézségi szinttől.

Ennyi lenne, és előre is köszi!



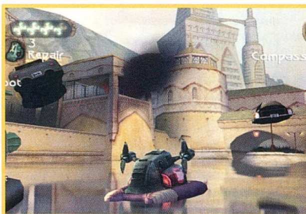
Painkiller

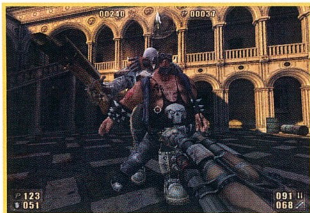
Helló Mocsy! A Painkiller 3. szintjén tartok valami gyárban. Azt szeretném tőled kérdezni, mivel te nyomattad végig a játékot, hogy van-e lehetőség most még egyes pályákra visszamenni, és a kártya megszerzése miatt újra végigtolni, ugyanis sajna jó pár szakaszon nem tudtam a kártyát megszerezni. Félek, így utólag valamit nehogy elrontsak. Köszönöm válaszod!**Bármikor visszamehetsz egy előző pályára, sőt, ha nehezebb szintre akarsz átmenni, akkor a gép lehetőséget biztosít, hogy megtartsd az addig összegyűjtött lapjaidat és aranyt.**

Beyond Good and Evil

Hi! A Beyond good and evilben, mikor bemegyek a 3. versenyen a titkos átjáróba, és kijutok egy ilyen hídszerűségre (Slaughterhause), amit 1 nagy fém pók őriz! Na most, ott nem tudok átugrani a kis szakadékoknál... Sok ilyen boostert kell vinnem a hajóval? Vagy hogyan ugorjam át azokat? Mindig leesek... köszi Shad

A lényeg a sebességen van: ha eléggé gyors vagy (nem ütközöl sokat), akkor gond nélkül átugrathatsz a kisebb szakadékokon. Nem olyan nehéz bejutni, gyakorolj kicsit.







Kedves Mocsy! A segítségedet szeretném kérni, mert a Beyond Good & Evilben elakadtam: az IRIS-től azt a feladatot kaptam, hogy be kell jutnom az Aphások Factoryjába, de hol kell bemenni? A Városban sok bezárt ajtó van, hol van a kulcsuk? Az Akud bárban Rfufssal mit kell csinálni?
Előre is köszi!

Az „Aphások Factoryján" gondolom, hogy a Nutripills factoryt érted. Ez a hely nem a városban található, csak a kétéltűvel érheted el a tengerről. A bejáratot egy repülő robot őrzi, ezt csak a fegyvered továbbfejlesztése után tudod leszedni.
Ha jól emlékszem, akkor Rufus az egyik cápaember, aki az asztalnál ül, és egy kis cetlit takar el a kezével, ha közelebb megyünk hozzá. Lépj hátrébb, majd a fényképezőgéppel közelíts rá a cetlire. A rajta található kód nyitja az emeleten a második ajtót, itt újabb gyönggyel leszel gazdagabb.

Erdélyi Gameresek figyelem!

Hello Mocsy! Az első keresem az lenne, hogy nem tudnád megadni a többi erdélyi Gameresnek az emilkéjét, vagy ezzel nem hozzád, hanem a terjesztéshez kéne fordulnom? Arról van szó, hogy én is erdélyi vagyok (Marosvásárhelyi), és mivel ti benn vagytok mar az EU-ban, így nehézkes veletek a kapcsolatot tartani, ezért szeretnem megismerni az itteni Gamereseket, így legalább egy kicsi mini közösséget kialakíthatunk, amíg mi is be nem lepünk az EU-ba (az meg naaaaaagyon későre fog megtörténni>:(|). Vagy esetleg nem lehetne valamilyen felszólítást kitenni valahova, mert a fórumon nem nagyon találkoztam erdélyi emberkékkel, és most, hogy láttam a mentőövben egy sms-t egy itteni csávótól, gondoltam, megragadom az alkalmat, és írok neked. Tehát, ha lehet, az én címemet megadnám, nem közvetítenéd tovább az erdélyi gamereseknek? Előre is koszi! Tisztelettel hű Gamer-olvasótok és előfizetőtök LordVenom (venom_18@freemail.hu)

Rajtam ne múljon az erdélyi gameres közösség sorsa, itt az elérhetőséged. Világ gameresei egyesüljetek!

LotR: Return of the King

Hello, bocs, hogy zavarlak csak lenne egy kérdésem a Lord of the Rings Return of the Kingnek még az elején tartok a középső ágon, mikor be kell menni egy csontvázakkal teli barlangba, és a végén, mikor már majdnem végigviszem a pályát, és a hídon jön két csontfal és özönlenek belőle a csontvázak, 35-öt kell kinyírni, de a vége felé, mikor már csak 12 marad, lekaszabolnak

Pedig ez nem túl nehéz rész, a lényeg az, hogy inkább az alsó részben maradj, itt jönnek elő a két karddal felszerelt élőhalottak. Őket kicsit tovább kell ütni, de mindig van náluk gyógyító ital. Használd a kombókat, azzal gyorsan leverheted az ellenfeleket.

The Saga of Ryzom

Szia Mocsy! Kérlek, segíts!!! A Ryzommal szeretnék játszani, de nem tudok regisztrálni, mert amikor az E-mail címemet kérdi, elsőre megy minden simán, de amikor meg kell erősíteni (confirm), akkor nem tudok abba a rubrikába @-t írni. PLZ segíts, nagyon megköszönném.

Szia! Át kell állítanod a billentyűzetkiosztást angolra (ha nincs neked, akkor telepítsd fel), és utána egyszerűen shift+2. Lily



Kérdések
Vice City

Cső! Nagy bajban vagyok! Nem tudok a Vice Citybe járműveket berakni, ezért kérem a segítségedet! Ha le tudnád írni, akkor küldj e-mailt, vagy ha tudsz programot vagy honlapot, ahonnét le lehet tölteni programot, akkor írd le! Azt is, hogy hova kell másolni! Előre is köszi: A-dee



SMS FAL

HALI!AZT SZERETNEM TUDNI,HOGY A WARCRAFT 4 HIR KACSA VAGY TOJÁS MER NAGYON RÁ VOLTAM INDULVA.JO A MAGAZINE,DE HIJA A FULL GAME.ÁLDOM A GAMERXTRAT KÖSZ BUMBI
Naná, hogy kacsa, erős felindulásból elkövetett hirtelen ötlet volt csupán. Bocs, akinek a lelkébe gázoltunk ezzel.
MIKOR JELENIK MEG A HALF LIFE 2? KÉRLEK IRJ VISSZA NÉV:AKOS
Azt a Valve is szeretné tudni. Az E3-on még mindig nem jelentették be a pontos megjelenést, ez azt jelenti, hogy nagy az esély a 2005-ös debütálásra.
A HALAK USZOVERSENYT RENDEZNEK. A SÜGÉR ÉR BE ELSÖNEK, A REMÉNY HAL MEG UTOLJARA. :)) EZZEL A PALYAMUNKAVAL SZERETNÉK NEVEZNI A HONAP VICCE CIMRE(REMÉLEM ELÉG FARASZTO)
Gyakorolj még, nem vagy reménytelen eset, egyszer majd eléred Polcz Peti és Flatline szintjét.
CSA! TUDTATOK, HOGY A PAINKILLERBEN HA AZ ALAPFEGYVERREL DEKAZTOK A HULLAKKAL ARANYAT KAPTOK? HA 15.5 EVES VAGYOK, MEHETEK GAMER TABORBA OSOK NELKUL? E@GLEEYE
Tudtuk, sok értelme mondjuk nincs, mert ha megcsinálod a Forest pályát kártyahasználat nélkül, akkor ingyen pakolhatod a lapjaidat. A 16 évet nagyon komolyan vesszük, hozz magaddal egy nagyobb rokont, aki felelősséget vállal érted, sajnos csak így működik a dolog.
UDVOZLOK MINDEN HOMO LUDENS-T.PAINKILLERT VEGIGJATSZO HERO TANACSAT KEREM.A LEGFOBB GONOSZT NEM SIKERUL KIIRTANI,SOT!MI A FORTELYA?REMEK GAME AMUGY!ARSENE
Menj át démon módba, majd lődd vissza Lucifernek a sziklákat, amikor feldobja a kardját, támadd a kardot és a testet. Nehezebb fokozaton kell négy-öt pontos sziklatalálat.
NAGYON JO A RYZOM. KÖSZ, HOGY FELTETTÉTEK A DVD-RE. GAMER A KIRALY!
Lilyé az érdem, ő intézte, neki köszönjétek... és őt szidjátok, ha az MMORPG-k világa beszippant.
SZEVASZTOK!HOGY VAN LILY NYUSZIJA?TÖK JÓFEJ! ONEWINGEDANGEL
Dodzsem jól van, köszi. Tegnap nagy nehezen lebeszéltem róla, hogy megegye a Gamer magazint. Tudod, nagyon szereti az újságok sarkát rágni, ha lehet, akkor azt, amelyik éppen a kezünkben van. ;)
HELLO A PAINKILLER 3 PALYA VEGENEL VAGYOK ES EGY NAGY PATKANY VAN HOGY NYIRJAMKI. LACI
Gondolom, a Katakombák pályán jársz, az ottani főszörny sebezhetetlen. Lődd ki a verem felett lévő bedeszkázott lyukat, majd állj a verem közepén lévő sziklanyúlvány végére. A lényeg az, hogy a vámpírdémon belesétáljon a fénynyalábba, azt nagyon nem szereti.
HELLO!A HALO-BAN MI SZEREPE VAN A KORGYURUNEK (HALO).NEM ERTEM A SZTORIT:(MAR 4X VEGIGVITTEM DE NEM NAGYON TUDOK ANGOLUL. MIERT KELL FELROBBANTANI A HALO-T?HA VALAKI LEIRNA AZT NAGYON MEGKOSZONNEM!
A Halo nem más, mint egy óriási fegyver, amelyet azért hoztak létre, hogy megsemmisítse a világegyetemet és vele együtt a Floodot (azokat az apró arctámadó bigyókat). Ezért kell felrobbantani, mielőtt még a kis robot beindítaná.
HI,PAINKILERR ELAKADAS A MOCSARBAN.MITOL ES MIKOR FEXIK KI A KROM-PASAS?A GAME HENTELOS,DE FESZULTSEGLEVEZETESNEK ISTENI NO.1 A GRAFIKA.BYE: ARSENE LUPIN
Lődd a lába alatt megjelenő buborékokat, azok sebzik csak. Kis idő múlva megjelennek a mocsárban nagyobb buborékok, azokat kell szétlőnöd. Ezután kis időre megszűnik a védettsége, ezt az időt kell kihasználnod.

BEVEZETŐ



Idén tizedik alkalommal rendezték meg Los Angelesben a világ legnagyobb játékkiállítását, az Electronic Entertainment Expót. A világ minden tájáról összesereglettek a játékfejlesztők, a kiadók, az újságírók és a játékosok, hogy betekintést nyerjenek milyen játékok fogják lázban tartani a piacot a karácsonyi szezonban, illetve melyek azok a játékok amelyek fejlesztése átcsúszik 2005-re. Az előző évekhez képest a felhozatal nem sokat változott, az esetek nagy részében ugyanazok a játékok lettek bemutatva, mint tavaly. FPS fronton a helyzet még mindig változatlan, a szentháromságként számon tartott Doom III – Half-Life 2 – STALKER közül egyiknek sem sikerült még megjelennie. Szegény Carmack idén is kénytelen volt bemutatni a Doom III-at, pedig már két évvel ezelőtt is sikerült azt nyilatkoznia, hogy nem szeretné két egymást követő E3-on kiállítani ugyanazt a játékot.

A csoda idén is elmaradt, beigazolódott a papírforma, a nagy kiadók tovább növekedtek, a kicsik tovább zsugorodtak. A mamutcégek több millió dolláros költségvetésével szemben esélye sincs egy független fejlesztőcsapatnak. Hiába ötlik ki a történelem legizgalmasabb játékmenetét, ha nincs elég erőforrásuk a grafikus motorra, jól csengő franchise név megvásárlására, a szimfonikus zenekarra, a marketing hadjáratra, akkor eleve bukásra vannak ítélve. Amennyiben ez így megy tovább (és miért ne menne így), négy-öt éven belül megmarad az a hat-hét nagy kiadó, amelyik képes irdatlan összegeket beleönteni egy-egy mega produkció fejlesztésébe, a többiek meg tönkremennek. Nem túl bíztató jövőkép. A PC-s játékok viszont egész szép számmal képviseltették magukat az idei kiállításon. Közel 130 cím lett kiállítva, de rengeteg olyan játék volt, amelyet már láthattunk korábbi kiállításokon. Nem kell tehát aggódnunk a konzol hegemónia miatt, a platformok szépen megférnek egymás mellett.

DOOM 3

Fejlesztő: id software • **Kiadó:** Activision • **Kategória:** FPS • **Honlap:** www.doom3.com



Most már biztosnak tűnik, hogy a marsi bázis nyárra poklostul készen áll a látogatók fogadására, ugyanis az Activision az Xboxosokat játszható verzióval fogadta az E3-on, a konverzió prioritását tekintve pedig elméletben csak a PC után jön. Az idő fogott a játékon, gyönyörű lett volna, ha a fiúknak teljesül két évvel ezelőtti „még egy E3-ra nem szeretnénk kivinni" kívánsága. A szűk terek durván plasztik-hatású látványa többek közt a változatlanul lélegzetelállító hatású árnyjátéknak köszönhetően még bőven elviszi a játékot, de elkél hozzá az id pályatervezői tudása, hangulatteremtési képessége is. Nem mintha e felől kétségek gyötörtek volna minket, de jó volt látni, hogy Todd Hollensheadék nem tompulnak.

A játékmenet 2004-ben semmiképp sem technikai újdonságával adja el magát, hanem pont abból fakadó egyediségével, hogy míg a szélesre nyúlt lehetőségeket kihasználva a konkurencia hatalmas nyitott pályákkal, rengeteg járművel próbál egymásra licitálni, a Doom Doom marad. Ugyanakkor a ló túloldalára sem esik át, nem folyamatos, felpörgetett mészárlást kapunk, ezeket a poénokat Sam, Will meg többiek már ellőtték. Ahogy egy másik újságíró megjegyezte: „Úgy látom, itt nem a pályák minél gyorsabb végiglövöldözése a legfőbb cél, hanem a bátorság összegyűjtése, hogy kinyissuk a következő ajtót."



A Doom 3 az eddigi legkidolgozottabb, legfinomabb horror-fps-nek ígérkezik – nyárra. (És már azt is tudjuk, hogy ha az id befejezte, azonnal elkezd dolgozni következő projektjén, amely nem Quake és nem is Wolfenstein, hanem valami… más.)





S.T.A.L.K.E.R.: SHADOWS OF CHERNOBYL

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** GSC Game World • **Kiadó:** Take 2 Interactive
Honlap: www.stalker-game.com



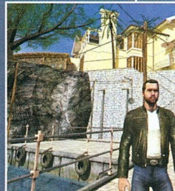


A nagy ukrán sztárjáték, mely uniós (Szovjetuniós) tájképével minden, legalább '90 előtt született magyar szívébe erősebben belemarkol riválisainak látványánál, hosszú-hosszú tartalomvillogtatással fogadta közönségét. A grafikán az utóbbi két év alatt már ámulhattunk eleget, ezúttal a mostanra formát öltött játékmenet kapta a hangsúlyt. A bemutató indulása utáni első benyomás, ami mindenkinek az agyába tolult azonban így sem lehetett más: ISZONYÚ JÓL NÉZ KI! Csak miután ez részben leülepedett, kezdtük látni a jelenetekben az összetett mesterséges intelligenciát: a rajtunk kívül álló világ folyamatosan információt cserél egymással, még a sugárzás által deformált szörnyek is képesek sérülés esetén megfutamodni, és akár jóval később, hihetetlen méretű hordával meglepni. Az ellenséges stalkerek, ha maradt, aki meséljen nekik, tudnak eddigi cselekedeteinkről, és ehhez mérten állnak hozzánk barátsággal, illetve lőnek ránk géppuskával, de ellenszerként a mi oldalunkra mindig csapódhatnak olyanok, akik őket nálunk is jobban utálják, egyből csapatalapú taktikai akcióvá alakítva a programot. Arra is láthattunk példát, hogy a fegyvert vállra akasztva hogy elegyedhettünk szóba, majd bonyolíthattunk bartert a megszokott rpg-s kereskedőrendszeren keresztül. Tanúi lehettünk annak, ahogy a Zóna fölött lemegy a nap, és annak, ahogy éjjel tárgyainkat levegőben gyúlt lángok között anomáliák lebegtetik a föld felett. Láthattuk, mint passzírozza szét a lassan reagálókat a Kamaz, hogy pattog a Moszkvics és milyen a Niva terepjárás a csernobili dombok között. A vetítés a fizikai motor és a teljesen dinamikus fényék-árnyékok együttes és elkülönített szemléltetésével (gondoljatok a félig lelőtt neonlámpák ingadozására), majd az egy éve kiírt pályázat díjnyertes torzszülöttével zárult. Mindegyik messze megállja a helyét, sőt... Erre a sőtre sajnos feltétlen szükség is lesz, mert a jelenlegi állás alapján a Stalker két év csúszással, év végén vagy jövő év elején jelenik meg, elsőből utolsóvá válva a versenyben, vagyis egyértelműen jobbnak kell lennie a Doom 3-nál és a Half-Life 2-nél. A bemutatók alapján a helyzet egyelőre így fest.



EL MATADOR

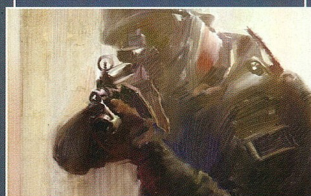
Kategória: taktikai akció • **Fejlesztő:** Plastic Reality Technology • **Kiadó:** Cenega
Honlap: www.preality.com



Nagy örömöt okozott számomra, hogy a semmiből, minden előzmény nélkül ilyen ígéretes játék bukkant elő, ráadásul cseh fejlesztők háza tájáról. A csendes third person taktikai akcióként körülhatárolt Matadorban a '70-es évek „belevaló rendőr" figuráját megtestesítő főhősünk a hangtompítós fegyvereken és a különböző kémkütyük széles skáláján túl a legkevésbé sem csendes járművekkel vetheti magát maffiavezérek, drogbárók, korrupt állami személyek nyomába a cselszövéssel, erkölcsi zülléssel tocsogósra itatott történetben. A játék helyszínére, mely igazi ízét adja, ahogy azt mi itt a világ másik felén tudjuk, amúgy sem a kényes ügyek halk lerendezése jellemző. Dél-Amerika tobzódik az erőszakban, a PC-s akciójáték-fogyasztók pedig szeretik az ilyet, különösen eddig egzotikusnak számító vidékeken, zaftos grafikai tálalásban.









A Ubisoft gondozásában jelenik meg a legendás Silent Hunter sorozat harmadik része, melyben egy német U-Boat tengeralattjáró parancsnoki teendőit kell ellátni 1939-től a háború befejezéséig. A szimuláció, a történelmi hitelesség és a játszhatóság mellett a grafikai részt sem hanyagolták el, a **Silent Hunter III** bátran indulhat a „minden idők legszebb tengeralattjáró-szimulátora" címért.



• • •

Az E3-on mutatták be először a nagysikerű Longest Journey kalandjáték folytatását, a **Dreamfallt.** A játék 3D-s köntösbe bújt (nem is akármilyenbe) és a fejtörők mellett kisebb akcióelemekkel is fel lett turbózva (futás, ugrálás, harc). April mellett két új irányítható karakter is szerepet kapott. Sajnos a fejlesztés még csak félidőnél tart, 2005 vége előtt semmiféleképpen nem játszhatunk vele.



• • •

Különös MMORPG-t jelentett be az iEntertainment. A **Civilization's Dawn** nem jelenti majd a kategória klasszikus gyöngyszemét, mert bár EverQuest, Dark Age of Camelot és Ultima-Online riválisnak hirdetik, RPG és RTS keverék lesz. A stratégiai oldalon mérceként a Civilization, aWarCraft és a Command &Conquer sorozatot említették, hát meglátjuk. Kicsit szkeptikusak vagyunk a programmal kapcsolatban.

F.E.A.R.

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Monolith • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Honlap:** www.vugames.com
Megjelenés: 2005



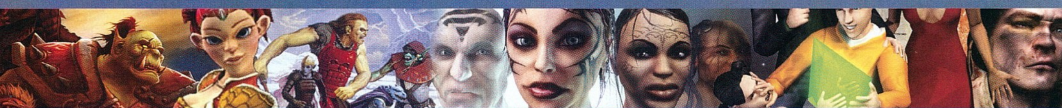
A Monolith a nagysikerű No One Lives Forever 2 és Aliens vs. Predator 2 után mély hallgatásba burkolózott, de a jól értesültek tudni vélték, hogy valami nagyon komoly dolog van készülőben. Az E3-on aztán fény derült mindenre, bemutatták az új nagyágyút, a F.E.A.R-t. Ez a kissé betegesnek számító vonzódás a rövidítésekhez a NOLF esetében egyszer már bejött, most sem lehetett kihagyni. A First Encounter Assault Reconnaissance névre hallgató osztag öt főből áll, és kifejezetten a természetfeletti és paranormális tevékenységekre szakosodtak. A csapat minden tagja rendelkezik valamiféle egyedi képességgel, van közöttük robbantási szakértő, különleges hallással felvértezett harcművész, mesterlövész stb. Küldetések közben általában egyedül kell boldogulnunk, de nem elképzelhetetlen, hogy bizonyos helyzetekben a csoport többi tagjával kell együtt harcolnunk.

Harc közben az ellenfelek meglepő intelligenciával próbálnak bekeríteni, néha visszavonulnak, távolból támadnak, kézigránátokkal igyekeznek kifüstölni a fedezék mögül. A megszállott kommandósok mellett különféle szörnyek és egyéb teremtmények is ránk támadhatnak. Az általunk megszemélyesített kommandós különleges képessége az időlassítás, ez amolyan Mátrix-féle látványvilágot hoz létre játék közben. A Mátrix életérzést erősíti a pusztakezes harc is, mely segítségével könnyedén ártalmatlanná tehetjük a túlságosan közel merészkedő ellenségeket. Roppant látványos az a rész, amikor az előttünk álló kommandóst egy felugrás után félköríves rúgással fejen kapjuk, majd az hátratántorodik, átszakítja a korlátot, majd lezuhan. Közben persze lelassítjuk az időt, a célt tévesztett golyók berobbantják a mellettünk lévő üvegtáblákat, onnan apró üvegszilánkok repülnek mindenfelé. A Monolith szakított a LithTech motorral, inkább házon belül fejlesztettek ki egy vadonatúj grafikus engine-t a játékhoz. A fejlesztők állítása szerint az új motor már teljes mértékben képes arra, hogy a DirectX 9 különleges effektjeit használja. A NOLF-tól eltérően a hangulat egyúttal meglehetősen komor, gyakran találunk darabokra szaggatott tetemeket, az egész játékból árad a horror hangulat. Nagyon kemény lesz a játék nyelvezete is, az a bizonyos négy betűs szó gyakran elhangzik majd. Lesznek a programban járművek is, de a fejlesztők szerint ezeket nem tudjuk vezetni, mindössze utasok lehetünk. A teljes játék 12 óra eseményeit öleli fel egyetlen városban. A helyszínek között legtöbbször helikopterrel közlekedhetünk, a fedélzeti gépágyúval fedezhetjük a landolást ellenséges környezetben.

A Vivendi Universal igencsak szűkszavúan nyilatkozott a játékról, de azt azért lehet tudni, hogy igen nagy elvárásokat támasztanak vele szemben. Bár a 2005-ös megjelenés még nagyon messze van, de a Half-Life 2 mellett ez lehet az a játék, amelyik kihúzhatja a csávából a céget. Bízzunk benne, hogy a Monolith megismétli a NOLF sikerért, és a F.E.A.R. segít elfelejteni a Contract J.A.C.K. által okozott sokkot.







GUILD WARS

Kategória: CORPG • **Fejlesztő:** ArenaNet • **Kiadó:** NCSoft • **Honlap:** www.guildwars.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Különleges kezdeményezéssel lepte meg az internetes társadalmat az ArenaNet. A kiállítás ideje alatt az E3-on debütáló Guild Wars demót az interneten is elérhetővé tette a játékosok számára, így a világ minden tájáról kipróbálhatták a még alfa fázisban leledző, ám már most is fergeteges programot. Az érdeklődés persze nem maradt el, így e rizikós vállalkozás sikerrel zárult, hiszen a kiállítás félidejében már több mint 150 ezren regisztráltak az ArenaNet játékának ideiglenes szervereire, és bizony nem volt ritka hogy egyidejűleg több mint 20 ezren voltak beloggolva.



A fórumok tanulsága szerint az óriási érdeklődés megmaradt, nem is csoda, hiszen a Guild Wars eszméletlenül szép és hangulatos, legalább annyira magával ragadó, mint annak idején a Diablo volt. A program a látszat ellenére nem MMORPG, a fejlesztők „competitive online role-playing game"-ként kategorizálják. Ebben a világban a játékosok felfedezhetik a szóló övezeteket, küzdhetnek vállvetve társaikkal egy másik hasonló csapat ellen (4-4 fő), de nyolcas csoportokban teljesíthetnek közös küldetést is. A szóló területeken NPC-k várják a kalandozókat, tőlük kaphatnak küldetéseket és jutalmakat, így a magányos kalandorok sem fognak unatkozni, hiszen akár így is bejárhatják a teljes birodalmat.



A demó verzióban mindannyian 15-ös szintű kalandozóként kezdtünk, és így is végeztünk, hiszen szintlépés nem volt, viszont gyarapíthattuk skill pontjaink számát, s ezekért új képességeket vásárolhattunk a megfelelő kiképzőknél. Karakterosztályok közül kettőt (egy elsődlegest és egy másodlagost) választhattunk, a kínálat: elementalist, monk, warrior, ranger, necromancer és mesmer volt. Mivel a szörnyekhez képest elég magas szinten landoltunk a játékba, így mindegyik egyformán hatásos volt, minden bizonnyal ez később nem lesz így, mint ahogy a skillek választásánál már most sem mindegy, merre fejlődünk: aki a csoportos megmozdulásokat kedvelte inkább, annak érdemes volt ez irányban tovább képezni magát.

A lélegzetelállító megjelenítés páratlan hangulatot adott a lendületes játéknak, s bár e próba alatt legkevésbé volt fontos karakterünk kinézete, ruháinak színe, mégis már a második napon több ezer aranyat kínáltak például a fekete „ruhafestékért".

A demóban elhalálozásunkkor alapértékeinkre százalékos levonást kaptunk, amit szörnyek irtásával dolgozhattunk le.

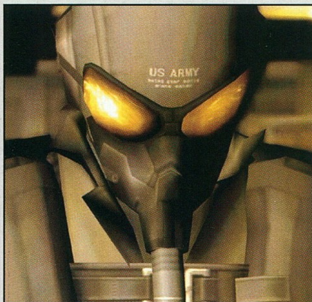
A végleges verzióban hangsúlyos szerep jut majd a játékosközösségeknek (guild), ígérnek számunkra bajnokságokat és egyéb nyalánkságokat is. A program egyetlen „negatívuma", hogy internet nélkül nem játszható, nem készült bele offline sztori mód, pedig ez szerintünk jelentősen megdobhatná az eladásokat. Szerencsére erre valószínűleg így sem lesz panasz, és a program megvásárlásának költsége után nem terhelnek minket havi díjjal sem... Ha minden igaz, a program zárt bétatesztje hamarosan indul. Igyekszünk bekerülni, mert már most hiányoznak e kissé nyomasztó, mégis csodaszép királyság romjai, baljós fellegei és kihívásai.





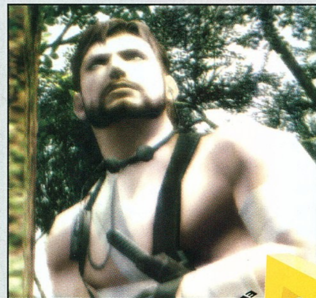
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Kategória: Tactical Espionage Action azaz BKV (bújkálós-kúszós-véres) • **Fejlesztő:** Konami Entertainment Japan • **Kiadó:** Konami • **Honlap:** www.konamijpn.com • **Megjelenés:** 2004. tél



A Konami ismét hatalmasat robbantott az E3-on. Hideo Kojima és csapata tavaly még csak altatta a jelenlévőket, és egy teljes éven át sikerült elhitetniük azt a publikummal, hogy valóban csak az ott látott néhány jelenetben feltűnő „dzsungel minden mennyiségben" játékmeneti alapokra kell készülnie a rajongóknak. Sokan megijedtek, hogy miként lesz képes az egyik legsikeresebb (immáron 16 éve létező) akciójáték-sorozat helytállni egy teljesen új környezetben, új motorral, új ötletekkel. Az, hogy a hidegháborús orosz anyaföldön zajlik az egész történet, tovább kavarta a rajongók által töviről hegyire ismert (vagy épp tisztázatlan szálak által bonyolódó) cselekményt. Szerencsére a Konami egy 15 perces prezentációval minden kétséget eloszlatott, és ismét a show egyik legáhítottabb, legnézettebb és valljuk be, leginkább várt játékává avanzsált.

A PS2 képességeinek határát már-már megszégyenítően túlfeszítő Metal Gear Solid 2 után hihetetlen, de a készítők ezúttal is óriási léptek. Ha nem láttuk volna a múvit, el sem hinnénk, hogy ez a jelenlegi felhozatal leggyengébb hardware-rel rendelkező konzoljára jelenik meg. A játék gyönyörű, nem találni szavakat arra a tényre, hogy az MGS3 egy egész hollywoodi mozit megszégyenítő köntösben és rendezéssel büszkélkedik. Közelharcok, lassítások, állatok, helikopterek, lebegő katonai egységek: a lista hosszú, Snake pedig hamisítatlan módon mindegyikkel, vagy inkább mindegyiknek oda fog pörkölni egy hatalmasat, amikor csak teheti. A napokban kivégzett Twin Snakes után épp itt az ideje, hogy a következő adag MGS is megérkezzen, a fél világ várja már türelmetlenül. (Olyannyira, hogy a játszható példányt az E3-ról szépen ellopta két fiatal felfeszítve a bemutató példány PS2-jének dobozát...) Közvetlenül a történetről ugyan nem tudni sokat, de a marketinggépezet már beindult egy ideje, és a Snake Eater plakátokon az összevisszaságnak tűnő betűkből könnyen kirakható egy S alakká összeálló BIG BOSS felirat, ami azonnal tenyérizzadságot és kisebb remegést idéz elő mindenkiben, aki ismeri a járást MGS-körökben. A moziban feltűnik továbbá egy Ocelot-ra kísértetiesen hasonlító ősz hajú, ámde fiatalabb csóva, aki meglepően jól bánik a revolverével is, továbbá Ocelot elvtársnak szólítják, így a jelek szerint egyre melegebb a pite. Nem szeretnénk több apróságot megsúgni, sőt, a 15 perces bemutató alatt a Konami talán kicsit túl sok részletre nyomta rá a reflektor fényét, így aki csak teheti, kerülje, noha biztosak vagyunk benne, hogy a vér-fanatikus rajongók képtelenek lesznek megállni ezt a játék megjelenéséig. Aki úgy érzi, hogy remek harci arc- és testfestést tudna kreálni Snake bátyónak, ne habozzon, keresse fel ezt az oldalt: www.konamijpn.com/camouflage/index.html Itt bárki leadhatja saját változatát, kis szerencsével pedig az ő verziója kerül be a játékba, ezzel persze nemzetközi elismerést, no és persze egy nagyobb pénzeszsáknál is többet érő Hideo Kojima kézfogást kivívva. A nyerteseket a legközelebbi Tokyo Game Show-n hirdetik ki, a játék megjelenési időpontja pedig 2004 tele. A Konamit ismerve a játék nem jut a Half-Life 2 sorsára, így már most felköthetitek a Snake-es fejkendőtöket.





ROLLERCOASTER TYCOON 3



Kategória: tycoon • **Fejlesztő:** Frontier Developments • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** www.rollercoaster-tycoon.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Úgy tűnik, a vidámpark-szimulátorok sosem mennek ki a divatból, így biztosan számíthatunk a mind professzionálisabban kivitelezett, az aktuális játéktrendeknek megfelelő változatokra. Bár a cél látszólag egyszerű (gazdaságosan működő vállalkozás futtatása), ezt kivitelezni éppoly nehéz, mint a valóságban. No, de erről a maga idejében szó esik majd, még korai lenne stratégiai tippeket adni egy meg sem jelent programmal kapcsolatban. Először is nézzük a külcsínt. 3D-s pompában élvezhetjük a térbeli megjelenítés minden előnyét: forgathatunk, zoomolhatunk stb. kedvünkre. Ennek vannak pusztán élvezetes és hasznos előnyei is, a RC3 esetében feltétlenül fontos megemlíteni, hogy beülhetünk a hullámvasutakra egy menetre, hogy kipróbáljuk, mekkora élményt sikerült létrehoznunk. A látványvilág kínálta élményt tovább fokozza, hogy a park látogatóinak megjelenítése végtelenül változatos, szinte minden vendég más, hiszen egyedi pofit, rucit, frizurát, sőt testalkatot és „korosztályt" is kaptak, így kicsi az esélye annak, hogy két azonos ember lesz a területen. A látogatók korosztályát érdemes is lesz figyelni, mert a totális gazdasági sikerhez a domináns csoportra kell fókuszálnunk – a tinédzserek például a merész meneteket szeretik, míg a kisebbek inkább a lassabb, ám látványos vonatokra ülnek be, és szeretik, ha kosztümös fickók szórakoztatják őket







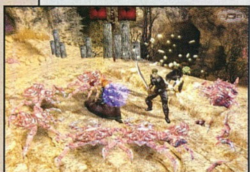
DUNGEON SIEGE II

Kategória: H&S • **Fejlesztő:** Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft • **Honlap:** www.gaspowered.com/ds2/ • **Megjelenés:** 2004. november









Úgy tűnik, a GPG tanul a hibáiból, és a Dungeon Siege második részében komoly energiákat fektet abba, hogy kiküszöbölje az első rész tökéletlenségeit. Mondjuk, eddig sem volt okunk panaszra, ha a játéktól nem vártunk többet, mint akciódús szörnyhentelést csodaszép környezetben.

Ha minden igaz, ennél jóval többre számíthatunk az idén, egészen pontosan november 1-én, amikor a Dungeon Siege II megjelenik. A program motorja nem változott, a fejlesztők ezúttal a játék tartalmára fókuszáltak (a látványra nem is volt panasz), ráadásul nem csak a történetet turbózták fel, hanem sokat dobtak az élményen azzal, hogy a felvehető NPC-k személyiséget kaptak: beszélgetnek, beleszólnak a döntéseidbe, sőt az események sodrásában újabb küldetéseket ajánlhatnak fel. Akárcsak az előző részben, most is megválaszthatjuk majd kinézetünket, és ezúttal több faj közül is választhatunk (ember, elf, driád, félóriás). Változik a karakterfejlődés is, már nem csak harcos, íjász, illetve mágikus képességeinket fejleszthetjük, hanem a farendszerben e fő csoportokon belül is specializálódhatunk (pl. a harcos eldöntheti, hogy a klasszikus pajzs-kardra, a kétkezes fegyverre vagy a kettős fegyverhasználatra fókuszál). Ezen felül lesznek különleges képességek is, melyek változó idő alatt újraaktiválódnak majd – pl. a mágus tűzköre, melynek lángnyelvei azonnal megölhetik a gyengébb ellenfeleket. Változik az irányítás is: akik kevésbé kedvelik a klikkelős módszert, azok a hagyományos kurzor billentyűkkel is mozoghatnak majd. Végezetül kicsit furcsa, hogy a program pergő játékmenetét szóló módban filmbetétek törik majd meg, de hogy ez mennyire lesz zavaró, azt majd csak télen tudjuk meg.

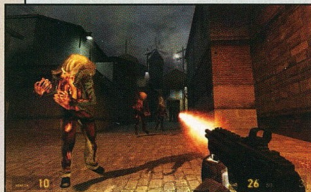
HALF-LIFE 2

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Valve • **Kiadó:** VUGames
Honlap: www.half-life2.com





A bemutató kitűzött napján a show nyitásakor a kapuknál toporgó játékostömeg rohanni kezdett. Elsőként akarták látni vagy az ATi, vagy a Vivendi standjánál a korlátozott létszámú közönségnek levetített két különböző Half-Life 2 prezentáció egyikét. Nem mondhatjuk, hogy a Valve csalódást okozott, a kettő együtt több mint félórányi előre összevágott in-game jelenet által teljesen lecsupaszította a játékot. Láthattuk az első képsorokat, és a közepéből is elénk tártak annyit, amennyi után különösebb meglepetést már valószínűleg nem várhatunk a nyárra beígért megjelenéstől. Ennek ellenére nem tobzódott a terem megilletődött tekintetekben. Míg egy éve az emberek kétszer egymás után álltak sorba, és a köztes idő sem volt elég a látottak megemésztéséhez, most pár elismerő bólintás és szolid taps bizonyult a legelragadottabb megnyilvánulásnak. A HL2 sajnos tobzódik a horror-klisékben – nem tud már átütően eredeti lenni, legfeljebb a City 17 belvárosi jeleneteivel. A legvonzóbbnak még mindig a gravitációs fegyver által magunkhoz ragadható majd ellökhető tárgyak tűntek, és az a realizmus, ahogy a fizikai motor ezekre reagál. Az egyetlen igazi újdonságot a Counter-Strike Source-ra átdolgozott verziója nyújtotta, mely a Half-Life multiplayer részeként jelenik majd meg, és szintén sokat profitálhat a fizikából, de tartalmi változások híján nehéz ujjongani. Összefoglalásként azt mondhatjuk, a tavaly még csoda mostanra játékká szelídült. Láttuk a valóságot, és nem sikerült teljesen elfelejtenünk a botrányt. A HL2 nagy élmény lesz, de kisebb annál, amit tavaly vártunk tőle.



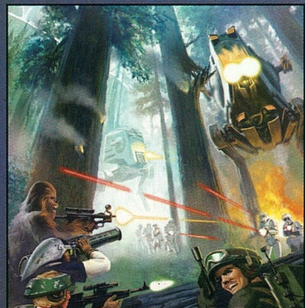




A Medal of Honorról elhíresült 2015 (leszámítva az Infinity Ward-ot) is készülget a vietnámi háborút feldolgozó, legújabb Unreal technológiára épülő FPS-ével, a **Men of Valorral**. A játék mögött még mindig a Vivendi áll, de érthető okokból inkább a Half-Life 2-re koncentrál, a többi címmel alig foglalkozik (még csak arra sem vették a fáradságot, hogy a PC-s változat kihozzák, helyette egy Xboxon demonstrálták a játék képességeit). Októberben majd meglátjuk mennyire elég ez a fajta hozzáállás.

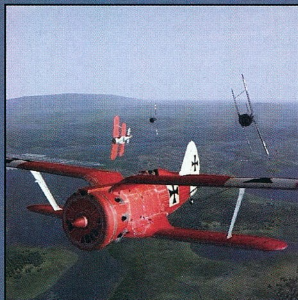
• • •

Szépen formálódik a Pandemic Studio és a LucasArts közös játéka, a Battlefield verőnek kikiáltott **Star Wars Battlefront**. A csapatjátékra kihegyezett Battlefront egyjátékos hadjáratot is tartalmaz, melyben a hat film legjelentősebb csatáiban vehetünk részt. A vezethető járművek között olyan ismert gépek is szerepelnek, mint például a Lázadók szimbólumaként ismertté vált X-Wing vagy a hírhedt TIE Interceptor. A megjelenés egészen véletlenül pontosan ugyanarra a napra esik, mint az eredeti trilógia DVD premierje. Ilyen véletlenek pedig vannak!





Az IL-2 Sturmovik Forgotten Battles kiegészítője is bővül egy kiegészítő lemezzel, **Combat Over Europe** néven. Nyolc új hadjárat (német, angolszász, orosz), több száz új küldetés, különleges oktató rész, minden amitől egy fanatikus szimulátor rajongó befonja a haját. Új gépekről nem esik szó, de ez nem is túl meglepő, mivel az alapjátékban és a kiegészítőkben több, mint 80-at repülhetünk be.



• • •

Ez az Oleg Maddox gyerek megint nem fér a bőrébe. Fejébe vette, hogy az európai hadszínterek feletti légi ütközetek után beveszi a Csendes-óceánt is. Őszre ígéri új szimulátorát, mely **Pacific Fighters** névre hallgat. A játékban negyven repülőgép (amerikai, brit, ausztrál, holland, japán) botkormánya mögül írhatjuk át a történelmet, amire a dinamikus hadjárat minden esélyt meg is ad. Az IL-2 grafikus motorja alapos tuningon esett át, ez mozgatja a Pacific Fighters, különösen a víz minél élethűbb megjelenítésére ügyeltek.



• • •

A francia Widescreen Games nevéhez fűződik az inkább fiatalabb korosztály számára készülő **Inuit,** mely okosan ötvözi az akció és kaland elemeket. Bájos grafikája leginkább a japán manga stílusra emlékeztet, a főhősünket hátsó nézetből irányítjuk. Harcosként és mágusként egyaránt játszhatunk, ez nagymértékben megnöveli a program élettartamát.

KOTOR II.: THE SITH LORDS

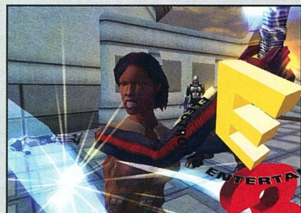
Kategória: RPG • **Fejlesztő:** Obsidian Entertainment • **Kiadó:** LucasArts • **Honlap:** www.lucasarts.com
Megjelenés: 2005. február





A LucasArts idei E3-as zászlóshajója a nagysikerű KotOR második része, a Sith Lords lett. Az első rész számtalan díjat begyűjtött, szinte mindenhol az év legjobb szerepjátékának választották. A siker folytatást követelt, amelyet dicséretes gyorsasággal meg is kaptunk. Meglepő módon azonban a folytatást nem a BioWare készíti, ők rendesen el vannak havazva a Jade Empire-rel és a Dragon Age-dzsel. A folytatás fejlesztését a viszonylag ismeretlen nevű Obsidian Entertainmentre bízták, akik csak a KotOR motorját licencelték a BioWare-től. Nem kell azonban megijedni, az alapító tagok között olyan veterán fejlesztőket is találhatunk (pl. Feargus Urquhart), akik már bizonyítottak ebben a szakmában (Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate, Planscape Torment). Az emberanyag adott, a KotOR grafikus motorja adott (bár a fejlesztők ezt tovább akarják optimalizálni), a téma adott, most már csak össze kell fésülni az egyes elemeket, és máris kész az új kasszasiker. A történet eseményei öt évvel a KotOR után játszódnak, de ezúttal nem Darth Revant





személyesítjük meg. Egy bányászkolónia kórházában térünk magunkhoz, de az emlékezetünk ezúttal is cserbenhagy, csak annyi bizonyos, hogy az elfeledett életünkben Jedi lovagok voltunk. A hírek szerint a hangulat jóval sötétebb lesz, mint az első részben, ez így is van rendjén, mivel az életben maradt Sith-ek a Köztársaság ellen szövetkeznek. A régi karakterek közül néhány kedvenc újra feltűnik, de pontos infók még nincsenek ezzel kapcsolatban (a két robot egész biztosan előbukkan majd). A grafika mellett az animációk is jelentős fejlődésen mennek keresztül a karakter tapasztalati szintjének függvényében. Minél magasabb szintű egy Jedi vagy Sith, annál látványosabb mozdulatsorokat fog végrehajtani. A játék sok kritikát kapott a gyakran ismétlődő arcmodellek miatt, ezen a téren is jelentős javulásra számíthatunk.

A legnagyobb fejlődést az Erő használatában figyelhetjük meg, a régi trükkök mellett új képességeket is elsajátíthatunk (Force Sense, ami a Detect Evil sci-fi megfelelője, Force Confusion hatására az ellenfelek egymásnak ugranak), ráadásul a megjelenítésük is nagyságrendekkel szebb lesz, mint az első részben. Összesen hét világ között ingázhatunk, itt lesznek egészen újak (bányászbolygó), de ismerős helyszíneket is újralátogathatunk (Dantooine). A játék zeneszerzőjének kilétét egyelőre homály fedi, de nem elképzelhetetlen, hogy ismét Jeremy Soule remek dallamai csendülnek fel menet közben.

Sokan szerették, sokan gyűlölték a történetet megszakító mini játékokat, ezek az új részben is benne lesznek, kicsit kibővítve. A legnagyobb változás a lövegtoronynál lesz, itt a Sith űrhajók helyett Sith gárdistákat kell leszednünk a bejáratot védő sugárágyúval. Azokat a katonákat, akik sértetlenül bejutottak a hajó belsejébe, egyenként kell felkutatnunk, és legyőznünk, immár hagyományos csata keretében.

Nem irigyeljük az Obsidian fejlesztőit, iszonyú nyomás lesz rajtuk az elkövetkező hónapokban, és elég egyetlen hiba, hogy a játékosok ízekre szedjék őket. Ja, kérem, aki folytatni akarja 2003. legjobb szerepjátékát, annak bizonyos kockázatot vállalnia kell.



THE SIMS 2



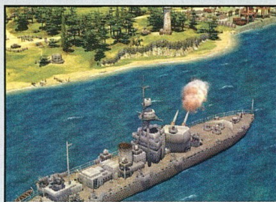
Kategória: sims • **Fejlesztő:** Maxis
Kiadó: Electronic Arts • **Honlap:** thesims2.ea.com
Megjelenés: 2004. szeptember 17.

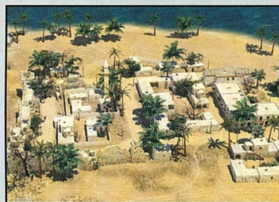
Nem is olyan rég még azt hittük, az örök toplistás Sims második részével nem játszhatunk karácsony előtt, ám most kiderült, a Maxis vadi új életszimulátora már az ősszel megjelenik. A TS2-ben generációk életét igazgathatjuk, majd az emlékezetes eseményeket filmre is rögzíthetjük, egész családi videótárat hozhatunk létre. Bár most is törődhetünk majd a mindennapi élet átlagos gondjaival, ám sokkal érdekfeszítőbb az, hogy a simek vágyairól szerzett információink segítségével igyekezhetünk valóra váltani álmaikat, sőt kiismerhetjük titkos félelmeiket is. Persze nem csak rólunk és a karakterekről van itt szó, a simek egymással is viszonyban vannak, így bonyolódik majd a helyzet, de ugye ettől olyan szórakoztató az egész – már akinek az.
A The Sims 2 esetében is elmondható, amit a Black &White 2-ről írtunk; ez is olyan program, amellyel kapcsolatban senki nem marad közömbös: vagy rajongóvá válik, vagy értetlenül nézi, mit lehet ezen élvezni.

BLITZKRIEG 2

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Nival Interactive
Kiadó: CDV • **Honlap:** www.blitzkrieg.de
Megjelenés: 2005. június

2003 egyik legnagyobb meglepetése volt a Blitzkrieg, mely az elavult 2D megjelenítés ellenére olyan sikert ért el világszerte, hogy azóta már két küldetéslemezt is sikerült hozzá kiadni. Az orosz fejlesztők folyamatosan dolgoznak a folytatáson, az idei E3 volt az első kiállítás, ahol bemutatták a nagyközönség előtt. Első nekifutásra ki lehet szúrni, hogy a csúnyácska 2D-s motort felváltotta egy pofás 3D-s engine. Szó se róla, nagyon ráfért már ez a kis ráncfelvarrás, az új külsővel jóval nagyobb esélyekkel versenyezhet a konkurens játékokkal. A fejlesztők szerint összesen 60 küldetés kap helyet a végleges változatban. Négy nagyhatalom (Anglia, USA, Németország, Szovjetunió) részvételével folyik a küzdelem, de olyan országok is szerephez jutnak, mint Japán, Olaszország vagy Franciaország. Az első rész főként a szárazföldi ütközetekre koncentrált, a folytatásban viszont a mi fennhatóságunk alá kerül a teljes hadiflotta és a légierő egy része. A Blitzkriegben nincs erőforrás-menedzsment, és nem is lesz lehetőségünk új egységeket toborozni csata közben. Bizonyos feladatok teljesítése után azonban kaphatunk utánpótlást (ha elfoglalunk egy repteret, akkor légi, ha dokkot, akkor vízi úton kapjuk a friss egységeket). A játékban 250 körül lesz a járművek száma (ebben a hajók és a repülők is benne vannak), és közel hatvan különböző gyalogost irányíthatunk. Érdekes stratégiai játék lesz, bár a piac, ahová be akar törni, meglehetősen túlzsúfolt.

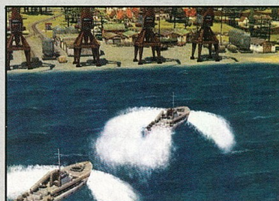














SPLINTER CELL 3

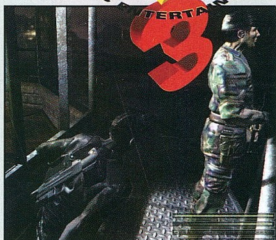
Kategória: Taktikai TPS • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.ubisoft.com
Megjelenés: 2004 vége





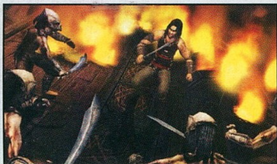
A Splinter Cell és a Pandora Tomorrow a Ubisoft legsikeresebb játékai közé tartoznak, nem véletlen tehát, hogy elkészítik a sorozat harmadik részét is (a Tom Clancy's Splinter Cell 3 csak munkacím, biztosan kitalálnak valami jóval hosszabb és összetettebb megnevezést). Meglepő módon már ez év végére ígérik a folytatást, úgy látszik, nagyon kell még egy karácsonyi kasszasiker. A játék grafikus motorja nem változott, viszont a karakterek poligonszámát, a dinamikus fényhatásokat, az animációk finomságát és a környezet interaktivitását rendesen felturbózták. A történet szerint 2008-ban a Távol-Keleten a helyzet pattanásig feszül. Észak- és Dél-Korea bármelyik pillanatban egymás torkának eshet, Kína feszülten figyeli a szomszédait, ráadásul egy japán rosszfiú a háttérből a térség destabilizációján dolgozik. Tekintettel a térségben felhalmozott atomfegyverek számára az amerikai kormány ismét kénytelen kijátszani az utolsó ütőkártyáját, Sam Fishert. Új kivégzéseket (nyak- és gerinctörés, torokelvágás) sajátítunk el, fegyvereink között megjelenik a túlélőkés, mely egyaránt alkalmas az ellenfelek elnémítására és a rizspapírfalak átvágására. A bemutatott demóban az időjárás által okozott reakciók keltették a legnagyobb elismerést. Amint elkezd zuhogni az eső, a fegyelmezetlen őrszemek elhagyják őrhelyüket, és száraz helyet keresnek. Esőben szép lassan megváltoznak a tárgyakat és a karaktereket borító textúrák (minden vizes lesz). A megjelenés lassan a nyakunkon, néhány hónap, és Sam kérés nélkül is újrajátssza.





PRINCE OF PERSIA 2

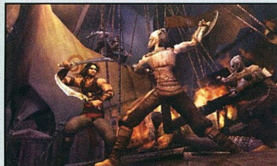
Kategória: akció • **Fejlesztő:** Ubisoft Montreal • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.ubisoft.com • **Megjelenés:** 2005



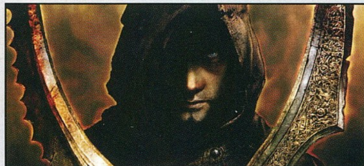




A Ubisoftnak tavaly is sikerült beletenyerelnie a jóba, hiszen a Splinter Cell mellett a Prince of Persia sorozat következő darabja, a Sands of Time is óriási sikert aratott. A francia óriáskiadó persze nem hagyja ki a folytatásban rejlő lehetőségeket sem, montreali stúdiójukban gőzerővel megindult a második rész fejlesztése. A Sands of Time eseményei óta eltelt években az ifjú herceg alaposan megváltozott, érett férfivá cseperedett. Harcmodora jóval agresszívebb lett, immár két handzsárral kaszabolja az életére törő rémségeket. A legfontosabb változás a harcrendszerben lesz, a folytatásban nem lesz olyan megkötés, hogy csak egy ellenfelet támadhatunk egyszerre, kedvünk szerint támadhatunk bárkit. A herceg mozgáskultúrája is új elemekkel bővült: egy testcsellel az ellenfél mögé kerül, torkon ragadja, majd élő pajzsként használja fel. Új elemként jelenik meg az a képessége, hogy felfut az óriásszörny hátára, és onnan támadja azt. Elmondható, hogy az egész hangulat jóval sötétebb és hátborzongatóbb lesz, mint az első részben. A Sands of Time védjegyének számító időmanipuláció visszatér, de jelentősen továbbfejlesztve. Az egyelőre PS2-n bemutatott második részből készül a PC-s változat is, de a 2004 végére beharangozott megjelenést senki sem vette túlságosan komolyan. Nem is kell egy ilyen fejlesztést elsietni, inkább jelenjen meg később, de akkor villantson akkorát, mint az előző rész.



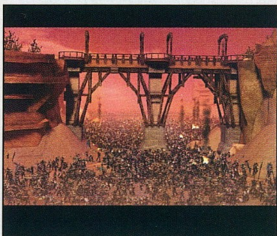


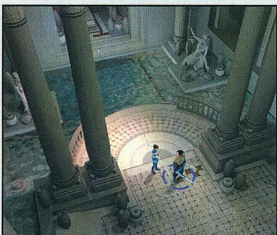


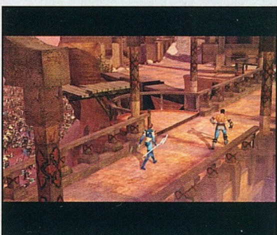


DRAGON AGE









Kategória: RPG • **Fejlesztő:** BioWare • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.bioware.com • **Megjelenés:** ?

A KotOR második része és a lengyel fejlesztésű The Witcher mellett az idei show-n debütált a BioWare másfél éve készülő szerepjátéka, a Dragon Age is. Tudjuk, sokan vártátok a Neverwinter Nights 2 bejelentést, még akkor is, ha a fejlesztők már előre jelezték, minden pletyka ellenére nem lesz ilyen. Mégsincs okunk csalódottságra, hiszen a fű alatt már másfél éve készülő Dragon Age igencsak ígéretesnek tűnik. Bár a kiállításon még semmi véglegest nem mutattak, de a még igencsak képlékeny koncepció is vonzó.

A Dragon Age világa új, eredeti fantasy birodalom lesz, saját fajokkal és nyelvezettel, nem lesz benne a szó klasszikus értelmében sem elf, sem törp stb., de lesz elfszerű, törpeszerű stb. faj, tehát ez lényegében mindegy. A fajok tekintetében még nagyon nyitott minden, várják a játékosközösség visszajelzéseit is (az E3 után indult, máris rendkívül népszerű fejlesztő fórumon), így többek között tőlünk (is) függ majd, milyen karakterosztályok kerülnek a programba. Visszatérve a világra, azért nem kell aggódni, nem lesz túl idegen ez az egész, sárkány természetesen tutira lesz, bár ebből még semmit nem mutattak be.

A részletesen felépített sztoriban – a BioWare már ötezer évnyi történelmet kidolgozott a Dragon Age-hez, és még bővítette a stáb íróinak körét – állítólag mindenféle politikai érdekek összefeszülése kerül előtérbe.

Ray Muzyka szerint „a Dragon Age a Baldur's Gate szellemi utóda lesz", függetlenül attól, hogy közvetlenül semmi közük sincs egymáshoz. Őt igazolva a nagy őst idézi, hogy a kalandozó csoportunk mellé NPC-k is csapódhatnak majd, és mivel sokunk számára Minsc a mérce, a fejlesztők mindenkit biztosítottak arról, hogy hasonló szintű élményt hozó személyiségekre számíthatunk.

Izgalmasnak, ám méretes falatnak tűnik az is, hogy a BioWare semmilyen már meglévő szabályrendszert sem adoptál a programhoz, hanem sajátot rögtönöz. Hasonlóan új a motor is. A program 3D-s látványvilága a terrain és a motion capture technológiának köszönhetően már most impozáns, és álljon itt a döbbenetes számadat is: a programban minden karakter több mint 2 millió poligonból áll!

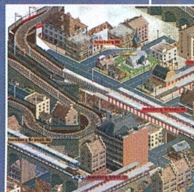
Bár a kameraállás bármikor szabadon állítható, a felfedezések idején hagyományos 3rd person view (KotOR), de a csatáknál izometrikus taktikai képernyőre vált majd (BG).A harc természetesen körökre osztható lesz (pillanat állj módszerrel), az idő megállításakor szabhatjuk meg, ki mit csinál, vagy karakterbe „bújva" hagyhatjuk, hogy az AI a többiekkel foglalkozzon.

Utolsó információmorzsaként még megtudtuk, egyjátékos és többjátékos mód is lesz, ám míg a magánhadjáratot mozibetétek is tűzdelik, addig a társas kalandozók számára felpörgetik majd a játékmenetet. A tervek szerint a tiszta játékidő nem éri el a nagy elődökéét, de nem lesz okunk panaszra – mi 40-50 órára saccolunk, és ki is egyeznénk vele iziben, csak itt lenne már!

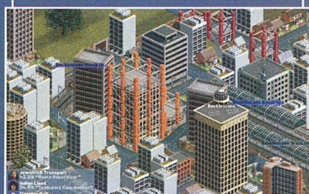


CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

Kategória: tycoon • **Fejlesztő:** Chris Sawyer • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** www.chrissawyer.com • **Megjelenés:** 2004. szeptember



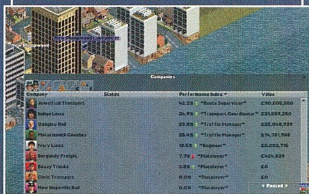
Szerkesztőségünkben egybehangzóan megszavaztuk, játéktörténelmünkben, kategóriáján belül az 1994-es Transport Tycoon volt a legmeghatározóbb élmény számunkra, összjátékóra-számunk magasan ebben volt a legtöbb. Nem véletlen hát, hogy felcsillant szemünk, amikor kiderült, Chris Sawyer ismét tycoont készít, ráadásul a hullámvasutak után megint a szállítmányozás felé fordult. A Locomotion



célja a régi: profitáló üzleti vállalkozást kell kiépíteni ezen a gazdasági területen, ami egyaránt jelent utas- és áruforgalmat. A programban járműveink (vonatok, teherautók, repülők, hajók stb.) kínálatát a választott éra határozza majd meg (1900-2000).



Chris Sawyer szerint ez a program jóval könnyebben kezelhető lesz, mint a Transport Tycoon volt, a játék igazi mélységeit a riválisok megjelenése hozza majd elő, hiszen az AI természetesen jóval fejlettebb lesz a nagy elődénél.



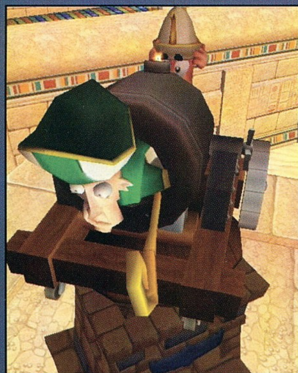


A Spider-Man film második részével egyidőben kerül a boltokba a játék folytatása, a **Spider-Man 2** is. A legnagyobb újítás abban áll, hogy az elődjével ellentétben itt nem egymást követő küldetéseket kell teljesítenünk sorjában. Adott egy hatalmas város (New York), ahol tetszés szerint száguldozhatunk az óriási felhőkarcolók között (erősen hajaz a GTA sorozatra ez a megközelítés). Pókérzékünk mindig megmutatja, hol van a legnagyobb szükség a segítségünkre. A fő történet fonalát (érted, fonalát) bármikor folytathatjuk, így nem maradnak elvarratlan szálak (érted, szálak).



• • •

A kukacok ismét támadásba lendülnek, ezúttal a történelem legismertebb korszakaiban kell helytállniuk. Féreg harcosaink kastélyokat építhetnek, védműveket állíthatnak fel, ellenséges területeket foglalhatnak el, mindezt 3D-ben. Egyjátékos hadjáratban a **Worms Forts Under Siege!** 20 küldetést ígér, de az igazi móka, mint ahogy azt az előző részekből megszokhattuk, többjátékos küzdelmek során jön elő. A kukacok következő hadművelete ősszel esedékes.



EMPIRE EARTH 2

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Mad Doc Software • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Megjelenés:** 2005
Honlap: www.empireearth.com



Érdekes helyzet állt elő az Empire Earth 2 bejelentése után. Az első részt ugye a Stainless Steel Studios fejlesztette Rick Goodman irányításával. Aztán történt valami a kiadó (Vivendi) és a fejlesztők között, aminek következtében Rick Goodman átigazolt az Activisionhöz, majd elkészítette az Empire Earth motorjára épülő Empires: Dawn of the Modern Worldöt. A név azonban feltehetően a Vivendi tulajdonában maradt, ők meg a Mad Doc Software-t (Dungeon Siege: Legends of Aranna, Star Trek Armada II, Jane's Attack Squadron) bízták meg a második rész elkészítésével. A Mad Doc nem újonc az Empire Earth világában, ők készítették el a The Art of Conquest néven futó kiegészítőt (megjegyzem, nem túl nagy sikerrel). A fejlesztők nem sokat szórakoztak a grafikus motor hegesztésével, inkább licenceltek egyet (megnéztük, egy játékhoz a motor licencdíja potom 50000 dollár). Az engine neve Gamebryo, és az E3-on 12 olyan játékot mutattak be, amelyik ezt használja (Axis and Allies, Freedom Force vs. Third Reich, Sid Meier's Pirates!, Zoo Tycoon 2 stb.). A grafikával nem lesz gond, már csak az a kérdés, hogy a fiúk mit képesek létrehozni Rick Goodman zsenialitása nélkül. Az E3-on bemutatott demó még igencsak kezdetleges állapotban volt, de azért néhány „újdonság" kiderült belőle. Az időjárás igen fontos szerepet kap csaták közben, a trópusi pályákon monszun idején nem lehet a légierőt használni, a sivatagban óriási homokviharok nehezítik meg a tájékozódást. Négy, egymástól jól elkülöníthető frakció (Közel-Kelet, Távol-Kelet, Közép-Amerika, Nyugat), 14 különböző nemzet, 10000 év történelmét átfogó 15 eposz és korhű katonai egységek (a kőbunkótól egészen a lépegetőig), röviden ennyiben lehetne összefoglalni az Empire Earth második részét. Újdonságként jelentették be a „crown" rendszert, ami annyit takar, hogy minden eposzban lesznek katonai, gazdasági és birodalmi célkitűzések, melyeket ha elérünk, választhatunk bizonyos előnyök közül (erősebb harci járművek, gazdaságosabb élelemtermelés, olcsóbb épületek...). Ezeket az előnyöket mindaddig megtarthatjuk, míg teljesítjük az adott célkitűzéseket. Az első rész látványos természeti katasztrófáit (tornádó, földrengés, tűzhányó) megidéző varázslatok sajnos száműzve lettek, kár értük, érdekes színfoltjai voltak az Empire Earth-nek. A fantasztikum azonban nem tűnik el teljesen, az utolsó eposzokban ismét feltűnnek a futurisztikus harci járművek (lopakodó vadászok, mech-ek, lézerfegyverek...)

Az ígéretek szerint a mesterséges intelligencia, a diplomáciai rendszer, a gazdasági rész ütni fog minden hasonló jellegű próbálkozást a piacon. Engedtessék meg, hogy kicsit szkeptikusak legyünk ezen a téren, sok hasonló kijelentést hallottunk már az elmúlt években, de csak nagyon kevés váltotta be az összes ígéretet. Pontos megjelenést még senki sem tud, elméletileg valamikor 2005 vége felé lehet számítani a boltokba kerülésre. Arra azért kíváncsiak lennénk, Rick Goodman mit gondol a folytatásról, és milyen válasszal rukkol elő. Mert ezt nem fogja annyiban hagyni, az már biztos.





BLACK & WHITE 2

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Lionhead Studios • **Kiadó:** EA • **Honlap:** www2.bwgame.com **Megjelenés:** 2004 vége





Vannak olyan programok, amelyekkel szemben képtelenség közömbösnek maradni; annyira hatással vannak a játékosokra, hogy azonnal megszeretjük, vagy megtagadjuk őket. Ilyen elementáris hatást kiváltani persze igazán csak a nagy nevek tudnak, mint amilyen a Black & White 2 is. Mivel a program mögött Peter Molyneux húzódik meg, így a minőség és a maximalizmus kicsit károsan hat a megjelenés idejére, ám az ő programjaira megéri várni. Azt bizonyára mindenki tudja, hogy az eredeti programban istenként nevelhetted fel téged szerető és szolgáló teremtményedet, akivel szinte állandóan foglalkoznod kellett, ügyelve tetteit, hogy időben megtaníthasd őt arra, mit tartasz kívánatosnak, és mit nem. A második részben ez már nem lesz ennyire hangsúlyos, és bár a lénnyel való foglalkozás megmarad, több időd lesz a tetteire reagálni, még fél óra játékidő után is ledorongolhatod őt valamiért, amit akkor tett, amikor te mással voltál elfoglalva. Az állatkínálat hasonló lesz (tigris, farkas, tehén, majom stb.), ám a lényekben rejlő lehetőségek kibővülnek, hiszen, mint ahogy azt rendszeres olvasóink tudhatják, a kreatúrák hadvezéreinkké is válhatnak, aktív részeseivé lehetnek hódításainknak, és persze védelmi pozícióink megerősítésének is. A kevésbé agresszív, inkább békés eszközökkel hódítók trenírozhatnak belőlük városmenedzsmenttel foglalkozó vezetőt is... Bárcsak tesztelhetnénk már! Nem ez volt az első kiállítás, ahol bemutatták a 2001-es Black & White második részét, de nagyon reméljük, hogy a 2005-ös E3-on már nem lesz ott, ezt ígérték.





CATWOMAN

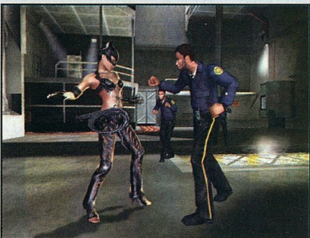


Kategória: akció • **Fejlesztő:** EA Games
Kiadó: EA Games • **Honlap:** –
Megjelenés: 2004. július 20.



A Hihetetlen család mellett más filmadaptációk is várhatók a közeljövőben: a nyár egyik nagy sikerének ígérkező, képregényen alapuló Macskanővel már pár nappal a mozibemutató előtt harcba szállhatunk. A 23 pályát tartalmazó játék teljes egészében a film cselekményét követi, így az abban látható összes fontosabb helyszín visszaköszön majd a számítógépek képernyőin is. A Batman visszatérből is ismerős bőrszerkós hölgyeménynek két fontosabb harceszköze van: az egyik egy korbács, amellyel meg tudja ragadni az áldozatait vagy a kezükben lévő fegyvert, esetleg kisebb tárgyakat, a másik pedig egy macskákra jellemző támadási felállás. Az úgynevezett „macskaérzék” jelzi, hogy melyek azok a tárgyak, amelyeket a korbáccsal meg tudunk ragadni, illetve melyek azok a gombok, amelyeket megnyomva aktivizálni tudunk valamit stb. A macskákhoz hasonlóan a sötétben is látunk, ami nagy segítség lehet az ellenféllel vívott harcban. A különféle kombók használatával egyébiránt pontokat gyűjthetünk – ezeket aztán új, extra tulajdonságok vásárlására költhetjük (például a biztonságos esés lehetőségének bevásárlása lehetővé teszi, hogy magasból zuhanva se legyen komolyabb sérülésünk). Ha az agresszív harcban egy bizonyos számláló eléri a kellő szintet, akkor „vadmacska” módba kerülünk, mely leginkább a Max Payne bullet-time-jához hasonlatos. Amennyiben a varázslatos grafika (hősnőnk tényleg kísértetiesen hasonlít Halle Berryre) megfelelő játékmenettel párosul, úgy a Catwoman megtörve a hagyományt végre olyan tényleg jól sikerült akciójáték lehet, melynek alapjai filmben gyökereznek.









BATTLEFIELD 2

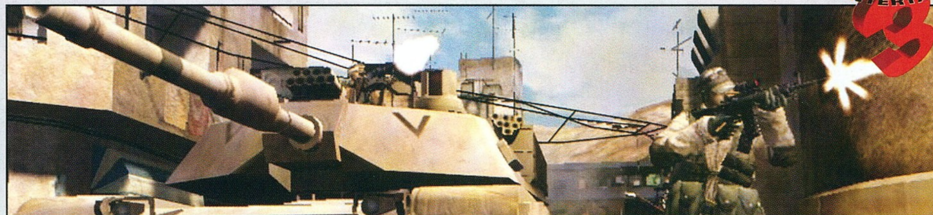
Kategória: online fps • **Fejlesztő:** Digital Illusions CE • **Kiadó:** Electronic Arts • **Honlap:** jelenleg nincs • **Megjelenés:** 2005 tavasz



A PlayStationre tervezett Battlefield: Modern Combat bejelentése után sejthettük, valami ilyesmire számíthatunk mi is. Pár nappal később az EA visszaigazolta várakozásainkat, felfedte, min dolgozott a DICE az elmúlt két évben, és miért adták ki a Vietnam fejlesztését a kezükből. A jelen szituációiba helyezkedő, az Egyesült Államok, Kína és az egyelőre nem létező Közép-keleti Koalíció felei közti konfliktusok ijesztő valószínűségére támaszkodó, friss fegyverarzenált felvonultató játékról az első napokban igen szűkszavúan nyilatkoztak, eggyel tovább növelve a játékok listáját, melyek leplének lerántását az E3-tól vártuk. Nem csalódtunk. Nagyjából mindent tudunk. Több mint 30 jármű vethető harcba a Kína és a Közel-Kelet által használt szovjet monstrumoktól a szinte teljesen ismeretlen saját fejlesztéseken át az Egyesült Államok hipermodern eszközeiig, s bár utóbbiak fölénye vitathatatlan, a Battlefieldekben megszokott kő-papír-olló kiegyensúlyozást a fejlesztők szerint nem gond megoldani. A kezelőfelület változásai igyekeznek ellenpontozni a haditechnika fejlődését – még az F117-esek irányítását is megpróbálják a megszokott arcade érzésnek alárendelni. A kommunikáció leegyszerűsödik a kontextus-érzékeny felületnek köszönhetően, mely a célkeresztünkben álló objektumhoz igazítja a kiadott parancsot. Már kipróbálhattuk néhány programban az itt Commander módra keresztelt ötletet, melyet engedélyezve a legmagasabb pontszámmal rendelkező, illetve klánok esetén, a kör elején kiválasztott játékos parancsnoki tisztséget kap, s felülről szemlélheti a pályát a valóságérzet kedvéért: műholdfelvételről figyelheti a csatát. A figyelésével a többiek persze még nem mennek sokra, ám ha a látottak fényében utasításokat, s ami még jobb, na-



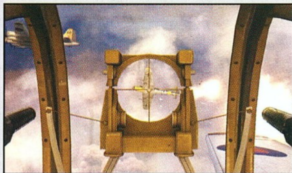
palmot meg tüzérségi támadást oszt, az mindjárt más. A játékmenetet ezen túl már csak a nehézfegyver-specialista és különleges egység jelenléte érinti. Előbbi, ha nem bombát telepít, akkor nehézgépfegyvert markol, utóbbi meg különleges, nem szereti, ha látják, mit csinál. Egyéniségérzetünket az előző részekhez képest jól helyre teheti, hogy az új részben a fülbevaló behelyezéséig mi határozzuk meg megszemélyesített egységünk kinézetét, és hasonlóan testre szabhatjuk a szerverekkel kapcsolatos igényeinket is, mely után hosszas keresgélés helyett egy asztalról elérhető parancsikonnal egyből a harcmezőre kerülhetünk. A helyszíneket illetően nem érhet minket meglepetés, a Battlefield 2-ben ott háborúzhatunk, ahol manapság divat háborúzni: dzsungelekben, sivatagban és arab városokban. Ennél érdekesebb, hogy az ezentúl akár 100 főt is elbíró pályákon, ha nincs 100 fő, aki elbírja a pályát, az engine egy kisebb verziót ad be, és arra is a játékosok számától függő mennyiségű járművet tesz le. Ez egy adott szerver játékosainak erősebb kedélyingadozása esetén biztos megbolondítja majd a játékhangulatot, de ha a bétateszt után is ilyesmiről beszélnek még, akkor kell csak aggódnunk (biztos letisztul). A látványt mozgató új motor kevesebb kétkedésre ad okot. A kiállításon prezentált, sivatagi városban folytatott harcot bemutató videó, ha nem is lélegzetelállító, de megnyugtató minőségről tanúskodott, s ami fontosabb, bizonyságot adott a Battlefieldekből igencsak hiányzó komplex fizikai motor és az interaktív környezet kettősének jelenlétéről. A játékmeneten látható volt a Desert Combat fejlesztőinek keze nyoma, ugyanakkor tényleg egyedinek, az eddigieknél összetettebbnek, érettebbnek hatott. Ráfoghatjuk a jó vágásra is, de azt hiszem, nyugodtan várhatunk hasonló élményt élesben, 2005 tavaszára.



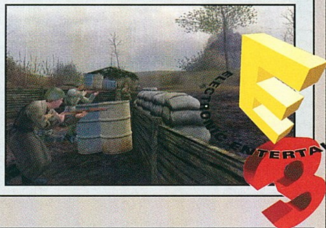


CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Gray Matter Studios • **Kiadó:** Activision
Honlap: www.activision.com • **Megjelenés:** 2004 ősz

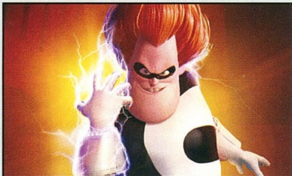


Kiegészítővel bővül a tavalyi év legjobb második világháborús FPS-e is, a Call of Duty. A küldetéslemez United Offensive néven jelenik meg, és a Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein) készíti. A folytatásban három hadjáratban (kurszki csata, ardenneki támadás, Szicília felszabadítása) vehetünk részt összesen 10 küldetésben. Az egyik leglátványosabb rész a légi harc kivitelezése lett. Egy B-17-es bombázó lövegtornyából próbáljuk meg levadászni a támadó Bf-109-es vadászokat többkevesebb sikerrel. A képernyőn egyszerre 20-30 repülőgép is látható elképesztő hangulatot teremtve. A lövedékek átszakítják a páncélzatot, a motor kigyullad, az üzemanyag belobban, a társaink megsebesülnek a lövegtornyokban, körülöttünk sorra robbannak a légvédelmi ütegek lövedékei, az ellenséges vadászok falkában támadják a sérült és lemaradt bombázókat. Új fegyverként jelenik meg a lángszóró, megkapjuk a sprintelés képességet, sőt még a kézigránátok robbanását is késleltethetjük így akadályozva meg, hogy ez ellenfelek visszadobják azokat. Tavaly azt hittük, hogy a lassan iskoláskorúvá cseperedett Quake 3 motorból már nem lehet többet kihozni, tévedtünk. Minket leginkább a robbanások kápráztattak el, a közvetlen közelben robbanó tüzérségi lövedékek nyomán több méter magas por és föld repül a levegőbe. Érdemes megnézni a DVD-n található animációt, nekünk ez az egyik kedvencünk.



THE INCREDIBLES

Kategória: akció • **Fejlesztő:** Heavy Iron Studios • **Kiadó:** THQ • **Honlap:** www.thq.com
Megjelenés: 2004. negyedik negyedév



A Némó nyomában hatalmas sikere után a Pixar nem ült a babérjain: már gőzerővel dolgoznak következő animációs filmjükön, A hihetetlen családon, mely egy szuperhős-família mindennapjait mutatja be olyan sztárok szinkronhangjával, mint Helen Hunt, Samuel L. Jackson és Jason Lee. Talán nem véletlen, hogy az Amerikában novemberben bemutatásra kerülő, de remélhetőleg még hozzánk is idén elérő számítógépes animációs film új, és mi tagadás, rendkívül hangulatos trailere éppen az E3-mal egy időben látott napvilágot, a belőle készült játék pedig a mozipremierhez időzítve kerül a boltok polcaira. A 3D-s platformban a film összes fontosabb szereplőjét (azaz Mr. Incredible-t, Elastigirlt és a négy gyereket) irányíthatjuk, akik természetesen különböző tulajdonságokkal és szuperképességekkel rendelkeznek. Mr. Incredible például erejének és nagydarab testalkatának köszönhetően mindent szét tud zúzni, ami csak az útjába kerül, míg az egyértelműen a Fantasztikus Négyesből ismert Mr. Fantastic-ról mintázott Elastigirl hajlékony testalkatának köszönhetően képes megnyúlni, és ezáltal olyan helyekre is beférkőzni, amire más képtelen lenne. Az Incrediblesben ugyan egy az egyben a Hihetetlen család cselekményét játszhatjuk végig, de akadnak olyan bónuszpályák, melyek további érdekességekkel bővítik a történetet. A 20 nagy küldetés mindegyikét egy főellenség zárja, a PC-s változat mellett pedig várható a PS2-es, Xbox-os, GameCube-os és Game Boy Advance-os átirat is.



Az Omikron alkotóinak új játéka, a **Fahrenheit**, szakít a megszokott sablonokkal. Ebben a 3D-s thrillerben egyaránt átélhetjük az üldöző és az üldözött szemszögéből az eseményeket. A rituális sorozatgyilkosságok feltételezett elkövetője semmire sem emlékszik, de mindig ott találja magát a gyilkos eszközzel a hullák társaságában.
Folyton menekül, de közben igyekszik megfejteni a rejtélyt. Még a rendőrség megjelenése előtt tisztáznia kell magát, különben vár rá a villamosszék.



• • •

A kanadai Digital Extreme új Unreal motorral meghajtott FPS-t készít, **Pariah** néven. A távoli jövőben a Föld egyetlen hatalmas börtönbolygó, ahová az ismert világegyetem legnagyobb trógereit gyűjtik össze. A bolygón azonban egy új, halálos járvány üti fel a fejét. A hatóságok nem sokat szórakoznak, 16 órán belül a bolygó körül keringő űrállomásról csapást mérnek a felszínre, mely a fertőzéssel együtt minden életet eltöröl. A bolygón rekedt tudósnak ennyi ideje maradt a menekülésre, de az életet jelentő űrhajóra többen is pályáznak.





THE WITCHER





Kategória: akció RPG • **Fejlesztő:** CD Projekt Red • **Kiadó:** ? • **Honlap:** www.thewitcher.com
Megjelenés: 2005

Kellemes meglepetés várta a szerepjáték-rajongókat a BioWare standjának egyik szegletében. A lengyel CD Projekt Red csapata már évek óta együtt működik a BioWare-rel, hiszen ők vállalták fel a Baldur's Gate 2 és a Neverwinter Nights kelet-európai kiadását is. Ám most nagy saját fejlesztésbe fogtak, amelyhez a BioWare kissé felturbózott, már a DX 9 effektek minden előnyét használó Aurora motorját használják fel. A The Witcher története Andrzej Sapkowski azonos című regényén alapul. A kissé nyomasztó világban három harcmód közül választhatunk majd, a támadásra fókuszáló módban két fegyvert forgathatunk, a védekezésre is ügyelőben marad a klasszikus fegyveres-pajzsos felállás, míg a kiegyensúlyozott verzióban együtt használhatunk fegyvert és mágiát. Szerencsére az erős hack & slash hangulatot árasztó programról hamar kiderült, hogy harcrendszere körökre osztható, és az igencsak kellemesre sikerült KotOR-éra emlékeztet, így a The Witcher valóban nevezhető szerepjátéknak. A fejlesztők tudatosan törekedtek arra, hogy ne csak a főhős legyen eredeti, így elhatárolódtak a Jó és a Rossz klasszikus felállásától és a szokványos fantasy ellenfelektől is, ráadásul kalandjainkat tetteink függvényében többféleképpen is befejezhetjük majd. Az egyébként is kissé véresre és komorra sikerült program könnyen felidézheti a Mortal Kombat kivégzéseinek emlékét, hiszen egyes ellenfelek elpusztításakor a kamera körbeforogva mutatja be a végső csapást. Na, ez annyira nekünk nem jött be, kimaradhat. Ettől függetlenül a még félkész, nyolc hónapi munka után felmutatott program már most is igen figyelemre méltó, így mire elkészül, nem valószínű, hogy csalódást fog okozni.

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Blue Byte • **Kiadó:** Ubisoft • **Honlap:** www.thesettlers.com
Megjelenés: 2004 vége

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3





Már hírül adtuk, hogy bejelentették a The Settlers sorozat ötödik részét, és ahogy az várható volt, az E3 volt a fórum, ahol az érdemi információk napvilágra kerültek. A nagysikerű, vidám stílusú, birodalomépítő fantasy stratégia a Heritage of Kingsszel óriásit lép előre, hiszen a Criterion RenderWare motorjával belépett a 3D-s térbe. Persze a fejlesztők is tudják, hogy ez még kevés az üdvösséghez, ezért a játék is bővelkedik majd az újításokban amellett, hogy a rajongók továbbra is otthonosan érezhetik magukat kis középkori birodalmukban. A nyersanyagforrások köre ezúttal kimerül a vas, a kő, a kén és az ezüst kvartettben, ezekkel mindent meg tudunk majd oldani, hogy megfelelő katonasággal, épületekkel és alkímiai alapanyaggal rendelkezzünk a terjeszkedéshez. A HoK-ban 70-féle épület és 40-féle ember lesz majd. Polgáraink igényeit a fejük felett megjelenő apró kis buborékokban láthatjuk majd, és érdemes lesz kielégíteni őket, mert ez esetben jóval hatékonyabban dolgoznak. A seregek képzése is megváltozik: amint építettél barakkot, parancsnokokat toborozhatsz, akik majd elvégzik a munka többi részét helyetted (beszerzik a katonákat). A Heritage of Kingsben a mai szabványoknak megfelelve ott masíroznak majd a hősök is...
Küldetésekből jelenleg húszat ígértek, de állítólag egy-egy misszió több módon is teljesíthető lesz, ami nagyban növeli a program újrajátszási értékét. Így legyen!



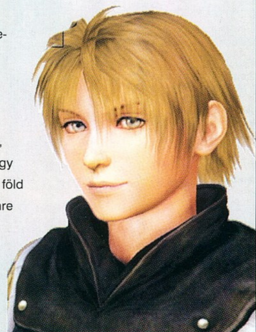


FFXI: CHAINS OF PROMATHIA



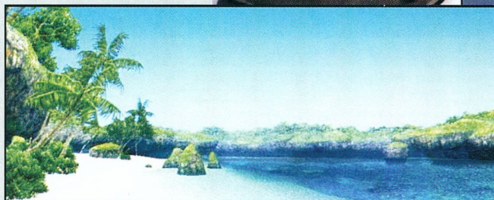
Kategória: MMORPG • **Fejlesztő:** Square Enix • **Kiadó:** Square Enix • **Honlap:** www.playonline.com • **Megjelenés:** 2004 ősz

Eleinte csak a PC-s közönség kiváltságának számító MMORPG-k a konzolok világát is szépen, lassan meghódítják, hiszen majdnem minden típusra jelenik/jelent már meg hasonló próbálkozás. A Square-Enix üdvöskéje ráadásul a milliók által kedvelt Final Fantasy univerzumban játszódik, ami akár önmagában is garancia lehetne a sikerre. Az eredetileg PlayStation 2-re megjelent program már maga mögött tudhat egy kiegészítőt (Vana`diel), ráadásul a PC-s változatban ez a világ már alaptartozéknak számít, legalábbis az amerikaiaknak, hiszen nekünk sajnos még várnunk kell a hivatalos megjelenésre. Bár lehet, hogy mire ide ér (az európai bétateszt mostanság kezdődik), már az új kiegészítőt is alaptartozékként kapjuk meg.



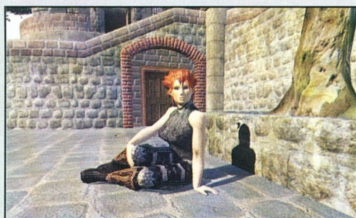
Mit is várhatunk az ősszel megjelenő Chains of Promathiától? Először is nagyjából negyven új felfedezésre váró terület. Ebből kettőről rántották eddig le a leplet, Tavnazian Archipelagoról és Movalpolosról. Az első egy több szigetből álló csoport, melyet egykor a Tavnazia büszke népe uralt. A nagy háború előtt egy félsziget volt Quon nyugati partjainál, de egy hatalmas robbanás a szörnysereg titkos fegyverétől a környékkel együtt igencsak átformálta a terület mostani képét. A szigeteken még a szörnyek uralkodnak, és eddig úgy tűnt, hogy az őslakók végleg eltűntek a robbanással. Movalpolos föld alatti birodalom, tulajdonképpen Goblinok hozták létre, de ők inkább Moblinoknak nevezik magukat, leginkább a kovácsolási és az alkímiai ismereteikről híresek. Ezeken kívül az ásógépek és a lámpák készítésében is nagy tudást halmoztak fel, sőt egyesek szerint néhány képességük még a bastoki tudóstanács képességét is meghaladja. A föld alatti ércek után kutatva folyamatosan mozgásban vannak, így igen nehéz megtalálni városukat, csak néha jön a felszínre pár egyed, hogy eladják a számukra felesleges dolgokat.

A készítők elmondása szerint ebben a kiegészítőben leginkább az új területekre fókuszáltak, ezért is szorult háttérbe a többi lehetőség. Tehát nem lesznek új fajok, kasztok, viszont új, a területek felfedezésében nagy segítséget nyújtó tárgyak annál inkább. Egyelőre két új NPC is bejelentésre került, de számuk biztosan jóval több lesz a megjelenés pillanatában. Ezen kívül tovább kutakodhatunk a játék történelmében, ami talán közelebb fog minket vinni Vana`diel valódi keletkezésének történetéhez. Hiszen a legendák szerint a világ Altana, a hajnal istennőjének könnyéből született, de a legendák nem csak erről szólnak. Hiszen míg Altana szabadon szárnyalt, addig Promathia, az alkony istene leláncolva várt. A távoli vidéken végbemenő változásoknak mi köze lehet az istenségekhez? Ráadásul az „üresség" is folyamatosan nő, különböző nemzetségű hősöket szív magába, hogy felfedhesse valódi énjét. Mi ez, szakadás Vana`dielben vagy egy teljesen új világ születése?



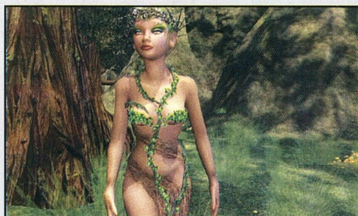
Azt hiszem, ezekre a kérdésekre már csak a kiegészítő megjelenése és az azzal eltöltött hosszú hetek-hónapok után kaphatjuk meg a választ. Találkozunk, ha minden úgy akarja.

EVERQUEST II



Kategória: MMORPG • **Fejlesztő:** Verant • **Kiadó:** SOE • **Honlap:** www.everquest2.com **Megjelenés:** 2004 vége

Tavaly még kicsit szkeptikusan figyeltük az EverQuest lassan készülő második részét, ám a közelgő megjelenés és persze a rendszeresen csepegtetett információknak köszönhetően idén már nem lehet tagadni, a SOE MMORPG-je a legesélyesebb befutók között van a piacon.



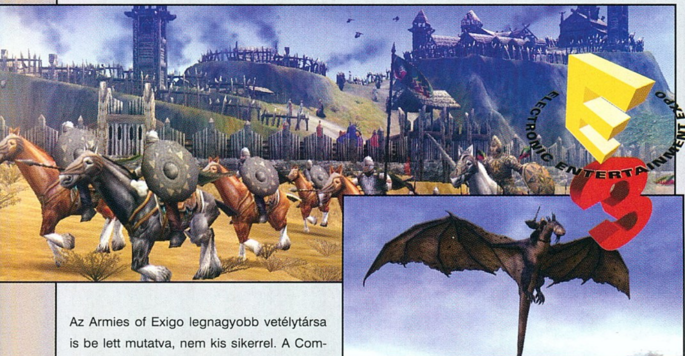
Bár az EQ2 nem tagadja meg elődjét, egészen más lehetőségeket kínál majd. Például a játékosok kapnak házat, ahová meghívhatják barátaikat, a szörnyek némelyike intelligens lesz, és bizony tőled is eltanulhatja támadási módszereidet, a karakterosztályok farendszerbe kerülnek stb.

A SOE biztos a sikerben, és hogy a játékosoknak ne kelljen a program megjelenésekor vesződni a karaktergenerálással, már jóelőre elérhetővé tesz majd egy erre szolgáló kis programot, így a szoftver beszerzése után már bele is vethetjük magunkat Norrath életének forgatagában.



LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** EA LA • **Kiadó:** Electronic Arts • **Honlap:** www.ea.com
Megjelenés: 2004. november



Az Armies of Exigo legnagyobb vetélytársa is be lett mutatva, nem kis sikerrel. A Command and Conquer: Generals készítői óriási tempóban haladnak a játék befejezése felé, nincs is kétségünk afelől, hogy a karácsonyi szezon elejére már a boltokba is kerül. A Generalsban debütált SAGE grafikus motor most is hozta a tőle megszokott minőséget, a játék komoly eséllyel indul az E3 legjobb grafikája címért. A grandiózus csatákat elnézve azonban akaratlanul is felmerül bennünk a gépigény kérdése, a nagyobb létszámú összecsapásokban a Generals még a komolyabb hardvereken is bedobta a törölközőt. A hírek szerint a felturbózott motor nevetve megbirkózik az akár több 100 fős csatajelenetekkel is, de azért engedtessék meg, hogy szkeptikusak legyünk ezen a téren (túl sokat láttuk szaggatni a Command and Conquer sorozatot az utolsó pályákon). A játékban mindkét oldalon aktív részesei lehetünk az összecsapásoknak, a jófiúk táborában Rohan és Gondor harcedzett katonái sorakoznak fel mögöttünk, míg a gonosz oldalon Vasudvar és Mordor orkjait és teremtményeit vezethetjük diadalra. Mindkét frakciónak megvannak a maguk erős, illetve gyenge pontjai, és hősei. Rohan lovasai például pompásan teljesítenek a tágas síkságokon, nagyszerűen kapják oldalba a mit sem sejtő ork hordákat, de szánalomra méltóan gyengék Fangorn erdeiben vagy a városok szűk sikátoraiban. Gondor katonái viszont éppen a vastag várfalak mögött érzik magukat a legjobban, ők a védekezésben jeleskednek. A játék taktikai része Középfölde hatalmas térképén játszódik, itt mozgathatjuk a hadseregeket, és itt követhetjük nyomon a Gyűrűhordozó veszedelmekkel teli útját is. A morál nagyon fontos szerepet kapott a játékban, a mezei közkatonák már az uruk-hai orkok látványától is beparáznak, el lehet képzelni a reakciójukat, amikor egy balroggal találják szembe magukat. A hősök közelsége azonban nagymértékben segít legyűrni a közkatonák rémületét, sőt egészen megtáltosodnak, amint Aragorn vagy Legolasz mellett harcolnak. A hősök közül itt lesz szinte mindenki, akit a filmből megismertünk. A jó oldalon harcol Gandalf, Aragorn, Legolasz, Gimli, Eowyn, Eomer, Faramir, Theoden, a gonoszok sorait olyan ismert nevek erősítik, mint a Boszorkánykirály és Szarumán. Nem lesz hiány megidézhető lényekben sem. A gonoszok legfélelmetesebb lénye a balrog démon, ő tüzes leheletével tizedeli az emberek sorait, földrengést idéz elő, míg az emberek az élőhalott sereg megidézésével próbálnak gátat vetni az ork hordák előretörésének. Érdekes megoldás a kezelő felület kihagyása a játékból, példátlanul „merész" lépésnek tartom ezt az EA-tól. Vitathatatlan, hogy a Battle for Middle-Earth a karácsonyi játékdömping meghatározó eleme lesz, nincs kétségünk a milliós eladások felől sem. Jó volna azonban látni, hogy a piac legnagyobb kiadója a profit bezsebelésén kívül a játékpiac fejlődéséért is tesz végre valamit. Nem valószínű, hogy ez a program fogja előmozdítani az iparág fellendülését.



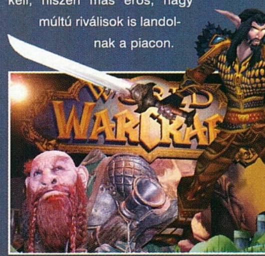
WORLD OF WARCRAFT

Kategória: MMORPG • **Fejlesztő**: Blizzard • **Kiadó**: Vivendi • **Honlap**: www.worldofwarcraft.com • **Megjelenés**: 2004



Bár megjelenési időpontnak 2004-et írtunk, Európában csak 2005 elején jelenik majd meg a Blizzard évek óta készülő MMORPG-je, a World of WarCraft. Bátran elmondhatjuk, MMORPG-t még nem vártak ennyire, és a már zajló, zárt bétateszt csak tovább fokozta a program felé irányuló figyelmet. Az E3-on immáron harmadik alkalommal prezentált program évről-évre mérföldeket lép előre, és a játék szinte hétről-hétre változik, mégpedig a bétateszterek véleménye szerint előnyére. Három éve még féltünk hogy csak egy felületes hack & slash-t kapunk MMORPG köntösben, ma már tudjuk, szó sincs erről. Sőt. Pedig Azeroth világának felfedezése minden módon óriási vonzerő, de mivel a program csak sokkal tartalmasabb lett, még jobb.

Már ismerhetjük a fajokat, azok városait, a választható kasztokat; kiderült, hogy lesznek hátasok, sőt egyéb utazási lehetőség is. Kiderült, hogy a másodlagos képességrendszer segítségével „belsőleg" is igazán egyedivé tehetjük karaktereinket. A fejlesztők több ezer küldetést, tárgyat, páncélzatot és egyebet ígérnek, s mindez lassan valóban belekerül a programba. A WoW érzékeny pengén táncol, bár indulása 100%-os siker, a játékosközösség hosszú távú megtartásához komoly tartalom és korrekt szolgáltatás kell, hiszen más erős, nagy múltú riválisok is landolnak a piacon.





A helyszín Moszkva a nyolcvanas évek elején. A hidegháború javában tombol, amerikai újságírónak álcázott ügynökök árasztják el a Szovjetuniót. Egyetlen céljuk a rezsim titkainak kifürkészése, bármi áron. A Splinter Cell és a Hitman legjobb elemeit vegyíti össze a **Cold War**, ettől remélnek óriási sikereket. A főhős felszerelései között olyan különlegességeket találunk, mint a falon átlátó kamera, mely szükség esetén még mikrohullámú pisztolyként is alkalmazható. Csodálom, hogy a főhősnek nincsenek óriási mellei, nem fonja copfba a haját és nem visel a derekán két Desert Eagle pisztolyt.



• • •

Az **ALFA: Antiterror** a KGB által alapított ALFA osztag mindennapjait eleveníti fel, meglepő realitással. Az ALFA volt a felelős a terrorelhárításért, őket vetették be a különösen veszélyes bűnözők elfogására. A játék körökre osztott, így alaposan lesz időnk átgondolni a lépéseinket. Egy 16 főből álló különítményből kell összeválogatnunk az adott küldetésre legmegfelelőbb embereket. Az egyjátékos hadjárat során bejárjuk Csecsenföld, Afganisztán és a Közel-Kelet legveszélyesebb zónáit.

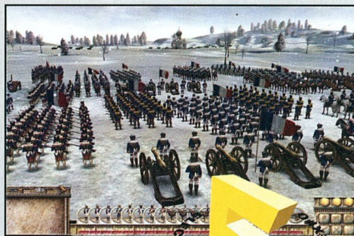


• • •

Az orosz fejlesztőkből álló Burut példátlan optimizmusa lenyűgöző, még kiadót sem találtak a régóta fejlesztés alatt álló alapjátékhoz, de már kiállították hozzá a kiegészítőt, a **Kreed: Battle for Savitar**-t. A grafikus motor pofásnak tűnik, de kiadó nélkül elég kilátástalannak tűnik a helyzet, így egyelőre még megjelenést sem tudunk mondani hozzá.

IMPERIAL GLORY

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Pyro Studios • **Kiadó:** EIDOS
Honlap: www.imperialglory.com • **Megjelenés:** 2005. első negyedév

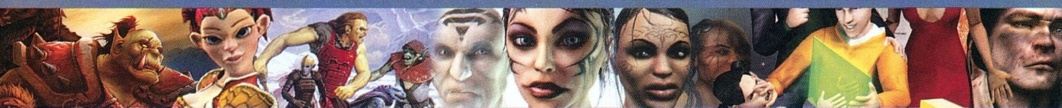






Az EIDOS azért nem tagadja meg önmagát: a valaha szebb napokat megért kiadó standjáról idén sem hiányozhatott a szex. Ezúttal nem Lara Croft hasonmása kápráztatta el a férfilátogatókat (mivel egyelőre nem jelentették be az új Tomb Raider játékot), helyette a pornófilmekből ismert Tera Patrick emelte meg a férfiak... libidóját. A jobbára konzolfelhozatallal előrukkoló EIDOS egyik legígéretesebb játékát az a Pyro Studios készíti, melynek a tavalyi év egyik legélvezetesebb, de leggyorsabban feledésbe merülő játékát, a Praetorianst köszönhetjük. A Pyro meglehetősen nagyot ugrott előre az időben, hozzávetőleg úgy 1700 évet. A római birodalom dicsősége már a múlté, helyét több kisebb, de nem kevésbé ambiciózus nagyhatalom vette át. Az Imperial Gloryban öt nagyhatalom színeiben szállhatunk ringbe (Poroszország, Anglia, Franciaország, Oroszország, Ausztria-Magyarország). A játék két, jól elkülöníthető részre osztható. Az elsőben egy hatalmas taktikai térképen, körökre osztott rendszerben menedzselhetjük a hadseregünket és a gazdaságunkat. Hasonló rendszert már láthattunk a Rise of Nationsben és a Riskben, ott egészen jól működött a dolog. A taktikai térképen szövetségeket köthetünk, továbbfejleszthetjük a területeket, kiaknázhatjuk a nyersanyaglelőhelyeket, egyszóval megteremthetjük az elkerülhetetlen háborúhoz szükséges anyagi hátteret. A játék másik része teljesen valós időben zajlik (á la Rise of Nations), de a Rome: Total Wart megszégyenítő grafikával. Valami elképesztő módon kidolgozták a seregeket. A gyalogos katonák sortűz után lőporfüstbe burkolóznak, az ágyúk torkolattüzének felvillanása után látjuk a kilőtt golyóbisokat, a zászlók lobognak a szélben, a becsapódó lövedékek nyomán kráterek keletkeznek. A zöld mezők mellett kietlen sivatagokban és hófödte pusztákon is harcolhatunk egészen szélsőséges időjárási viszonyok mellett (hó és homokvihar, szél, eső). Ilyenkor a katonák morálja és harci értéke egyaránt lecsökken, amit a jó hadvezérek figyelembe is vesznek. A térképeken megjelenő épületek nemcsak díszítő elemként funkcionálnak, stratégiai szerepük nélkülözhetetlen. Az épületek ideális fedezéket nyújtanak, de a hosszabb ágyúzást nem bírják, egyszerűen összedőlnek. A fejlesztők kínos precizitással figyeltek a történelmi hűségre, az összes formáció, öltözék, de még a díszítő elemek is pontos másolatok.

Ha úgy gondoljuk, hogy a szárazföldi ütközetek jól néznek ki, akkor várjuk meg a tengeri csatákat, ez valami elképesztő, ilyet stratégiai játékban még nem láttam. Gyönyörűen kidolgozott háromárbocos vitorlások ágyúzzák egymást közvetlen közelről, repednek a vitorlák, robbanások rázzák meg a hajótestet, kigyullad a lőporraktár, majd a vesztes hajó méltóságteljesen a hullámsírba süllyed. A hajókat azonban nemcsak elsüllyeszteni lehet, el is foglalhatjuk, majd megfelelő legénység kinevezése után korábbi tulajdonosai ellen fordíthatjuk őket. A régóta ígérgetett Rome: Total War mellett az Imperial Glory jó eséllyel indulhat, főként Ausztria-Magyarország megjelenése szimpatikus.



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Relic Entertainment • **Kiadó:** THQ
Honlap: www.dawnofwargame.com • **Megjelenés:** 2005.

A Warhammer univerzumon alapuló játékoknak eddig nemigen volt szerencséjük számítógépen, valahogy soha nem tudták megragadni a lényeget. Most azonban minden esély megvan arra, hogy a nagyközönség is megismerje, milyen az, ha az orkok nehézgéppuskával és páncélos támogatással zúdulnak a nyakunkba. A Dawn of War fejlesztését az a Relic vállalta fel, akik a Homeworld sorozattal és az Impossible Creaturesszel már bizonyították tehetségüket (a Dawn of War az IC grafikus motorjának továbbfejlesztett változatát használja). Ebben az akcióközpontú RTS-ben négy teljesen különböző



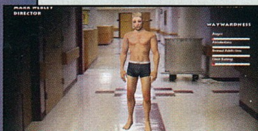




frakciót irányíthatunk (Space Marines, Chaos Marines, Orks, Eldars), lesz bázisépítés és egységgyártás, bár a peonok által végzett nyersanyag-gyűjtögetés teljesen kimarad. Grafikailag lehet, hogy a játék nem a legkorszerűbb motort használja, de a látvány egészen káprázatos. Minden apró részlet alaposan ki lett dolgozva, óriási csatákban vehetünk részt, ahol modern fegyverekkel (lángszóró, ágyú, mesterlövészpuska, lépegető stb.) irtják egymást a szembenálló felek. Gondosan ügyeltek a méretarányok pontos megjelenítésére, az embereinknek gyakran kell szembenézniük hatalmas, több méter magas ellenfelekkel. A megjelenés ugyan még nagyon messze van, de a látottak alapján élvezetes játékra számíthatunk.

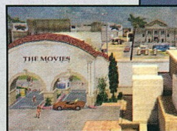
THE MOVIES

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Lionhead Studios • **Kiadó:** Activision • **Honlap:** www.themoviesgame.com • **Megjelenés:** ?

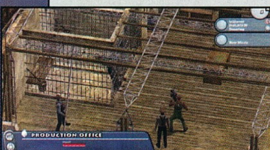


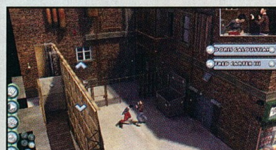






Ha Peter Molyneux új játékba kezd, akkor arra garantáltan az egész szakma és közönség odafigyel. A nagyszabású The Movies pedig olyan forradalmi dobásnak ígérkezik, mely méltán csatlakozhat a Syndicate, a Dungeon Keeper, a Theme Park, a Popolous és a Black & White címeket tartalmazó illusztris sorhoz. Molyneux eddigi legnagyobb projektje olyan összetett stratégiai játék, mely a Sims komplexitását egészen új aspektusba helyezve a filmek világába kalauzol el. A játékguru személyesen is megtisztelte az E3-at jelenlétével, és bemutatta a készülő programot, amely hónapról-hónapra egyre ígéretesebbnek tűnik. A Moviesban az 1900-as évek elejétől kell felvirágoztatnunk egy filmstúdiót egészen napjainkig, és mindezt kedvünk szerint, korlátlan szabadságot kínálva érhetjük el: mivel megszabhatjuk, hogy milyen mélységekben kívánunk beleszólni a döntésekbe, megtehetjük, hogy a fotelben hátradőlve csak a fontosabb gazdasági kérdésekre bólintunk rá, ám ha akarjuk, rendezői és produceri szerepkörben tetszelegve filmeket is forgathatunk. Az elkészülő produkciókat három különféle formában (köztük a népszerű divx és mpeg-4) elmenthetjük, és akár közkinccsé is tehetjük az interneten. Molyneux fontosnak látta kiemelni, hogy mindenképpen szeretné elérni, hogy a későbbiekben a játékhoz különféle modok garmadája legyen hozzáférhető – erre pedig nagy esély van, hiszen mi magunk tervezhetjük meg a díszleteket, a jelmezeket és tulajdonképpen mindent, ami a filmekkel kapcsolatos. A Movies megjelenési dátumát azonban sajnos továbbra is homály fedi.







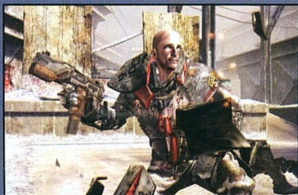






Mostanáig nagyon nagy volt a csend a **Tabula Rasa** körül, pedig már 3 éve, a 2001-es E3-on bejelentették hogy készül. Ha azt hittétek volna, eltűnt a süllyesztőben, hát idén kiderült, erről szó sincs. A programot az NCSoft adja majd ki, és a fejlesztők között megtaláljuk magát Richard Garriottot is, aki ezúttal sci-fivilágot alkot. A karaktereket ebben a világban testük, elméjük és lelkük hármas egysége határozza majd meg, ezektől függnek egyedi képességeik is. E rendkívül egyedi szerepjáték érdekes színfoltja lesz a karácsony körül feltorlódó MMORPG áradatnak, és szerintünk még okozhat meglepetéseket.

• • •



Az Unreal Tournament 2004 sikerén felbuzdulva újabb csapat alapú harci játék van készülőben, **Bet on Soldiers** néven. A nem túl távoli jövőben két óriásvállalat által finanszírozott hadsereg küzd valamiért (a háborút kirobbantó ok vagy nyolcvan éve feledésbe merült). Az elit zsoldosok azonban nem elégednek meg a fizetéssel, illegális fogadásokat kötnek egymásra és versengenek, ki tud több pénzt összegyűjteni adott idő alatt. A grafikus motort úgy nézzétek, hogy hat éve fejlesztik teljes intenzitással…



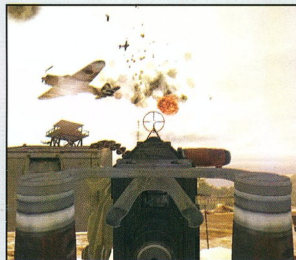
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** EA LA • **Kiadó:** Electronic Arts • **Honlap:** www.ea.com
Megjelenés: 2004. szeptember



A hányatott sorsú Medal of Honor sorozat történetében új fejezet kezdődik, a fejlesztőcsapat osztódása utáni viharok végleg elültek, most már mindenki gőzerővel koncentrál az új rész, a Pacific Assault őszi megjelenésére. A játék a legjobb úton halad a siker felé, jót tett neki ez a további egy év fejlesztés (a tavalyi E3 után mindenki fogadkozott, hogy egyszerre fog elkészülni a Call of Dutyval, és porig alázza azt).

Grafikailag meglehetősen jól néz ki, a Havok fizikai motor implementálása pedig kifejezetten feldobta a játékmenetet. Sok vita volt egy évvel ezelőtt, hogy milyen motort is használ a Pacific Assault. Akkor mindenki úgy tudta, hogy a Quake 3 motor igen erősen felturbózott változatát használja, csodálkozott is mindenki a kiszivárogtatott képek minőségén. A készítők legutolsó nyilatkozatában már szó sincs Quake 3 alapokról, állításuk szerint saját motort építettek, mindössze a Havok motor licencét vásárolták meg. A fejlesztők elmondása szerint jó nagy falatra számíthatunk, összesen 35 küldetést kell teljesítenünk a győzelem érdekében. A helyszín a Csendes-óceáni hadszíntér a második világháború idején. A japánok birodalmi törekvéseinek egyedül az USA szab gátat a térségben, de Pearl Harbor után elszabadul a pokol. A játék elején békésen pihengetünk a Hawaii szigetek legnagyobb katonai kikötőjében, amikor minden előzetes figyelmeztetés nélkül lecsapnak a Zero vadászok. Első küldetésünk az egyik hadihajó fedélzetén zajlik, egy légvédelmi ágyú segítségével kell visszavernünk a hajót támadó japán vadászgépeket és zuhanóbombázókat. Ezt követően részt vehetünk a térség összes nagyobb összecsapásában (Guadalcanal, Tarawa).



A Call of Dutytól eltérően most nevesített játékos áll a középpontban, de szemrebbenés nélkül átvették a Call of Duty csapatközpontú megközelítését. Társaink végigkísérnek minket a teljes történeten, de nem szuperhősök. Amennyiben nem vigyázunk rájuk, megsérülnek, és az adott küldetésben nem számíthatunk a támogatásukra. Különösen fontos karakter lett a szanitéc, sérülés esetén csak ők tudja elállítani a vérzést, és ismét harcképes állapotba hozni (a tervek szerint az egészségügyi csomagok teljesen el is tűnnek a játékból). Nagyon odafigyeltek a mesterséges intelligenciára is. Jó példa erre a japán katonák viselkedése: a japán tisztek rendszerint a közkatonák előtt vonultak személyes bátorságukkal mutatva példát. Elég azonban egy jól irányzott lövés, és a vezető nélkül maradt japán bakák öngyilkos rohamot indítanak az amerikai állások ellen. A küzdelemben 15 különböző fegyvert használhatunk, de nem kell meglepődni, amikor a japán tiszt szamuráj karddal veti bele magát a csata sűrűjébe. Vészesen közelít a szeptemberi megjelenés (az EA-nál nagyon komolyan veszik ezeket az időpontokat), ha minden igaz, akkor a játék egy-két hónapon belül tesztelhető állapotba kerül. A szoros határidő ellenére a fejlesztők még egy játszható demót is összedobnak valamikor a nyár végén.





NHL 2005

Kategória: Sport • **Fejlesztő:** EA Sports • **Kiadó:** Electronic Arts
Honlap: www.easports.com • **Megjelenés:** 2004 ősz



Az Elelctronic Arts bemutató részlegénél természetesen nem maradhattak ki a jól megszokott sportprogramok sem. Mindegyik széria megkapta a maga 2005-ös változatát. Hogy örülnünk kell-e, azt mindenki döntse el maga.

Új év, friss adatok, feltupírozott grafika, valóságosabb hangok, realisztikusabb korcsolyázási modell és csapat motion capture az idei év szlogenjei. Ezekből talán az utolsó kettő szorul bővebb kifejtésre. Az első alatt azt kell értenünk, hogy megpróbálták jobban átültetni a támadó játék gyors, robbanásszerű mozgásait és a védekezés minden apró, precíziós megoldását a játékba, hogy ez mennyire sikerült, azt majd a megjelenés után boncolgatás biztosan elárulja. A csapat motion capture már érdekesebb megoldás, hiszen ezek szerint a játékosaink még inkább csapatként fognak együttműködni. Ezzel a technikával együtt vezetik be a FIFA-ból megismert Off The Ball Controllt, csak itt Open Ice Control lesz a neve, magyarán szabadon váltogathatunk a korongot cipelő és a többi játékos között, ezáltal jobb helyzeteket teremthetünk, valamint újabb stratégiai lehetőségekkel bővül a játék. A programban egyre több európai csapat is helyet kap. Idén a világbajnokságot is lejátszhatjuk, bár az lenne az igazi, ha mindez összeköttetésben lenne a „sztori" móddal, amelyben a rájátszásból már kiesett csapatok játékosai lennének csak ott. Talán egyszer még ezt is megérjük, addig is itt lesz nekünk az NHL 2005, amely az állítások szerint szebb, jobb és ráadásul több is.

SPELLFORCE – THE BREATH OF WINTER

Kategória: Akció-RPG • **Fejlesztő**: Phenomic • **Kiadó**: JoWood • **Honlap**: www.spellforce.de
Megjelenés: 2004. nyár



A kellemes meglepetést okozó Spellforce-hoz elkészült az első kiegészítő lemez, Breath of Winter címen fog a boltokba kerülni valamikor a nyáron. A fejlesztést ugyanaz a Phenomic Studio végzi, amelynek az alapjátékot köszönhetjük. A kerettörténet szerint az elfeledett múlt egyik démonhercege az ősi, gonosz istenek felélesztésén fáradozik. Megidézi Aryntet, minden idők leghatalmasabb jégsárkányát, majd démonhordáival a birodalom népei ellen fordul. Megállításához ismét a rúnaharcosok erejére lesz szükség, itt lépünk be mi a képbe. A kiegészítő 40 óra tiszta játékidőt ígér, de az újdonságok száma persze nem merül ki ennyiben. Az egyik legfontosabb új elem a kooperatív mód megjelenése lesz, melyben a társainkkal vállvetve küzdhetünk a hadjáratokban szereplő térképek bármelyikén. Az itt feltápolt hőst aztán nyugodt szívvel visszavihetjük az egyjátékos hadjáratba. Növekedett a megidézhető hősök rep ertoárja is. Az alapjátékban megszokott rúnahősök mellett szerepet kapnak a világ szörnyhősei is (goblin hős, ork hős...), de ismét felbukkannak az alapjáték legfélelmetesebb lényei, a Blade-ek is, ezúttal a mi oldalunkon. Ezek megjelenése egész jól felpezsdítheti a játékmenetet. A kiegészítő igazi csemegének ígérkezik, semmiképpen nem szabad kihagyni.



Ha a Playboy: The Mansionról írtunk, már csak a döbbenet kedvéért is szót kell ejteni az NCSoft MMORPG palettáján egyelőre csak egy trailer formájában felbukkanó programról, ami kifejezetten trendi lányoknak készül majd. Ez az **AlterLife.** A szolgen így szól: Szerezz barátokat, alapíts családot, legyél sztár! Háááát... A videóban bemutatott játék rajzfilmszerű grafikája mondjuk nagyon poén, de hogy csak trendi bébiknek készüljön ilyesmi az már mindennek a teteje...

• • •

PC-re csak jövőre (míg PS2-re és Xbox-ra már idén) érkezik meg az inXile Entertainment akció szerepjátéka, a **The Bard's Tale.**

A program a nagy elõd modern feldolgozása, ennek köszönetően sajnos túlságosan hangsúlyos benne az akció, és kevésbé kidolgozott a szerepjáték rész, annak ellenére, hogy ezer oldalnyi párbeszéd került a klasszikus RPG elemeket is felmutató programba.



• • •

Alig jelent meg a tavalyi show MMORPG kategóriájának győztese, máris bejelentették az első kiegészítőt, a **City of Villainst.** A bővítés a program egyik nagy hiányosságát fogja kitölteni, hiszen végre megjelenhet benne a PvP, és a játékosok nem csak a pozitív hősök, hanem Paragon City alvilágának oldalát is kipróbálhatják!



Még semmit nem mutatott fel, ám bejelentette készülő **Dungeons&Dragons** alapokon nyugvó valósidejű stratégiáját a Liquid Entertainment. A program kiadója az Atari lesz, és a tervek szerint 2005-re el is készül. Optimista kijelentésnek tűnik ez, hiszen a játékmenetből még semmit nem mutattak fel, annak ellenére, hogy a gáma állítólag már 2003 tavasza óta készül. Nem is soroljuk az ígéreteket, ha lesz mit felmutatni, visszatérünk rá.



• • •

Már tavaly is kiállították a Wachowski fivérek vízióján alapuló MMORPG-t, ám idén nagyobb volt a felhajtás, hiszen a **The Matrix Online** elvileg a karácsonyi szezonra megjelenik. A Monolith-Warner csapatához nagy titokzatoskodás után csatlakozott a Sega is, így igencsak impozáns csapat készíti nekünk ezt a mégis kicsit félve várt online birodalmat. A TMO természetesen hordozza e világ minden klasszikus elemét, kalandjainkat a mátrixba csatlakozva tudjuk majd megélni, robotok és ügynökök ellen harcolva, küzdve az emberi faj túléléséért és természetesen Zionért.







FULL SPECTRUM WARRIOR

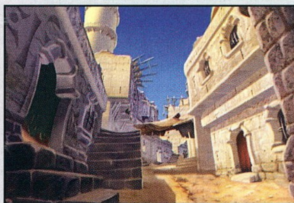
Kategória: Taktikai akció • **Fejlesztő:** Pandemic Studios • **Kiadó:** THQ
Honlap: www.fullspectrumwarrior.com • **Megjelenés:** 2004 nyár



A tavalyi év E3 meglepetése kétségtelenül a Full Spectrum Warrior volt, azt azonban nem gondoltuk volna, hogy több mint egy évet kell várni a megjelenésére. A játék még most is valami elképesztően jól néz ki, és az a tény, hogy akciójáték létére nem tudunk FPS nézetből lőni (csak parancsokat adhatunk az osztag tagjainak), továbbra is elismerésre méltó. Végre egy kiadó, amelyik el mert szakadni a biztos sikert hozó, sablonos megoldásoktól. Végre valami új, valami olyan, amit eddig még nem láttunk, és nem próbáltunk ki számtalanszor. A FSW-ban az egyéni hősködés semmit sem ér, csak akkor érhetünk el sikereket, ha a két osztag tökéletesen fedezi egymást, s a csapattagok gondolkozás nélkül megbíznak a parancsnokban, és azonnal végrehajtják a parancsot. Abban az esetben, ha hibáznak, valaki megsérül, sőt, ha nem kap idejében megfelelő orvosi ellátást, akkor meg is hal. Ez pedig automatikusan a küldetés felfüggesztését jelenti. Nagyon fontos, hogy a katonák betartsák a bevetés szabályait, mely országonként változó. Abban az esetben, ha egy ellenfél bemenekül egy mecsetbe, nem adhatunk parancsot a szent hely szétlövésére, más módszert kell találnunk (senkinek sem hiányzik egy vallási alapokon nyugvó népfelkelés).
Egyedül az irányítás megvalósításában látjuk az egyetlen veszélyforrást, Xboxon állítólag teljesen jól lehet kommandírozni a két osztagot, a PC-s megoldás megismerése még várat magára.

GOTHIC III

Kategória: RPG • **Fejlesztő:** Piranha Bytes • **Kiadó:** JoWood • **Honlap:** www.jowood.com
Megjelenés: 2005





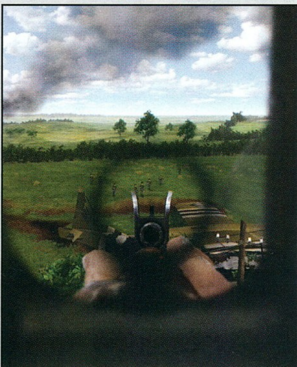
A német fejlesztők nem sokat törődnek a piac igényeivel, hiába kapott mindenhol jó értékelést az angol nyelvű Gothic 2, ők hajthatatlanok maradtak, a kiegészítőt csak német nyelven jelentették meg, és eszük ágában sincs angol változatot kiadni. Haragudni azonban nem lehet rájuk, mert ahelyett, hogy a hasukat süttetnék valamelyik trópusi szigeten, ők inkább a Gothic harmadik részét programozzák. Az új részhez új grafikus motor is dukál. A rajongók ugyan megpróbálták rávenni a Piranha Bytes illetékeseit, hogy szerezzék meg a szintén német érdekeltségi körbe tartozó Far Cry motort, de nem jártak sikerrel, a Gothic III-hoz ők írják a grafikus engine-t, mindössze elenyésző rész épül licencelt technológiára.
Az első két résztől eltérően a Gothic III-ban nem kezdő karakterrel indulunk kalandozni, de azért szuperhősre sem kell számítani. Az ígéretek szerint a játéktér jóval nagyobb lesz, hatalmasabb, mint az első két rész együttvéve. Sok változtatást hajtottak végre a fejlődésrendszeren is, bár az alapok ugyanazok maradtak. A fejlesztés még igencsak kezdeti stádiumban van, nagyon kevés (szinte semmi) info szivárgott ki a történetről, a karakterfejlődésről és a harcrendszerről. A Piranha Bytes azonban veterán ebben a szakmában, nem kell félteni őket, ilyen RPG-ínséges időkben még akár valami igazán nagy dolog is kisülhet a Gothic III-ból.



BROTHERS IN ARMS

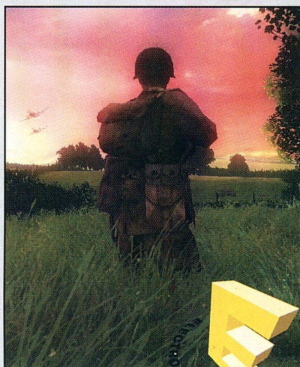
Kategória: taktikai FPS • **Fejlesztő:** Gearbox • **Kiadó:** Ubisoft
Honlap: www.brothersinarmsgame.com • **Megjelenés:** 2004. október

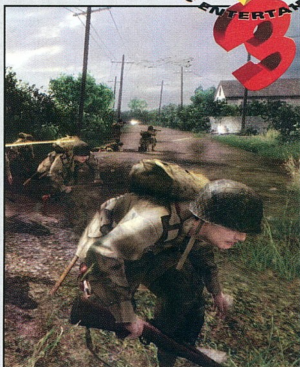






A Ubisoft sem maradhatott ki a második világháborús FPS-ek által generált dollármilliókból. Az E3-on bemutatták az általuk legrealisztikusabbnak tartott FPS-t, mely a normandiai partraszállás idején játszódik. A fejlesztő az a Gearbox, akinek a PC-s Halo konverziót, a Half-Life Opposing Force-ot, a Blue Shiftet és a Tony Hawk 3-at köszönhetjük. A program megtörtént eseményeket dolgoz fel, de kitalált szereplőkkel. Egy 13 főből álló osztag irányítása szakad a nyakunkba. Az osztag teljesen eltéved az ellenséges vonalak mögött, ilyen körülmények között kell túlélniük nyolc teljes napot. Minden támadást alaposan meg kell fontolnunk, szó sem lehet egyéni hősködésről. Itt nincs egyszemélyes hadsereg, a csapatmunka és a jó vezető elengedhetetlen az életben maradáshoz. A parancsoknak nem engedelmeskedő katona nagy valószínűséggel hamar a fűbe harap, ráadásul az egész csapat túlélési esélyeit csökkenti. Egy terület vagy épület elfoglalásakor először is zárótüzet kell zúdítani az ellenséges állásokra. Ennek hatására az ellenfél kétszer is meggondolja, hogy kidugja a fejét a fedezék mögül, sőt nehezebben veszi észre az oldalról közelítő támadó osztagot. Mindkét csapat más fegyverzettel lett felszerelve. Értelemszerűen a zárótüzet biztosító katonáknak nehézfegyverzetet kell a kezükbe adnunk (BAR nehézgéppuska), míg a támadók könnyű Thompson géppisztollyal, Garand puskával és kézigránátokkal felfegyverkezve haladhatnak a leggyorsabban. A Brothers in Armsban a fő hangsúly a gyalogsági harcra tevődött, de ez nem jelenti azt, hogy ne lennének benne harckocsik. Irányítani sajnos nem lehet őket, de a Ryan közlegény megmentésében látott csapdákkal semlegesíthetjük ezeket a monstrumokat. Nagyon fontos szerepet kaptak viszont az ellenségtől zsákmányolt nehézgéppuskák (MG42), nem lesz könnyű ilyet szerezni, de a saját oldalunkra állítva a túlélési esélyeink jelentősen nőnek. A grafikus motor láttán elégedetten csettinthetünk, jól látszik, hogy ez valami egészen új engine. Első blikkre az Unreal Warfare valamelyik új generációs motorjára tippelünk, erre azért mérget ne vegyetek. A karaktermodellek és azok animációja nagyon szépen ki lett dolgozva, igazi profi munka. A játék bármikor megállítható, ilyenkor egy taktikai térképen gondolhatjuk át újra az eseményeket. A morál igen fontos szerepet kapott a Brothers in Armsban: nem túl megnyugtató, ha egy harctéri sokktól reszkető társunk fedezi a hátunkat. A morál változása kihat az ellenséges katonákra is, sikeres előretörés esetén a védekező németek egyre idegesebbek lesznek, sőt még az is előfordulhat, hogy egyikük bepánikol, és sorsára hagyja a társait. A munkálatokat egy igazi háborús veterán, John Antal ezredes irányítja, így a realitással nem lesz gond. Az októberi megjelenésig már nagyon kevés idő maradt, ha minden igaz, akkor a béta tesztelések már a nyár folyamán megindulnak. A Call of Duty kiegészítő igen komoly vetélytársat kapott a Brothers in Arms képében, kíváncsian várjuk, melyik játék kerül ki győztesen az összecsapásból.









HALO 2

Kategória: FPS • **Fejlesztő:** Bungie • **Kiadó:** Microsoft
Honlap: www.bungie.co/halo2 • **Megjelenés:** ?





Az E3-as bejelentés szerint minden idők egyik legjobb FPS-e már idén a boltokba kerül, a Bungie által ígért dátum 2004. november 9. A gond csak az, hogy ez az Xboxos megjelenésre vonatkozik, a Microsoft, jó szokásához híven, még csak említést sem tett a PC-s változatról. Pánikra azonban semmi ok, emlékezzünk vissza az első rész körüli huzavonára, akkor másfél év kellett a PC-s verzió elkészüléséhez (persze azt azért nem szabad elfelejteni, hogy a Halo volt az a játék, amelyikért sokan Xboxot vettek, ezért is csúszott ennyit a „konkurencia").
A második rész minden tekintetben felülmúlja az elsőt, ez jó látható a bemutatott videókon. Szebb, nagyobb, ötletesebb, ráadásul a kicsit elhanyagolt multiplayer részt is teljesen újragondolták. Az egyik legfontosabb újítás az lesz, hogy mindkét kezünkben lehet fegyver. Ezzel a módszerrel iszonyatos tűzerőre tehetünk szert, de lesznek azért hátulütői is. Az újratöltés sokkal lassabb és nehézkesebb lesz, nem hajigálhatunk gránátokat, a célra tartás kicsit nehezebb lesz. Értelemszerűen a nagyobb fegyverekből (rakétavető, mesterlövész puska) ezután is csak egyet használhatunk, még egy Master Chiefnek is megvannak a maga korlátjai.
Az új fegyverek közül három lett bemutatva, de azok igazi csemegék. Végre-valahára felvehetjük az elitek rettegett fegyverét, az energiapengét (kicsit áttervezték, de ettől még ugyanolyan halálos maradt, mint a régi). Iszonyú nagyot sebez, megfelelő technikával azonnal halált okoz. A rakétavető eddig is nagyon erős fegyvernek számított, de pontos célzás nélkül fabatkát sem ért. A folytatásban viszont már célkövető rakétákat lövünk ki, így akit egyszer becélzunk, annak annyi. Szerintem ez a fegyver így kicsit túlságosan is tápos lett, de bízom a fejlesztők kreativitásában (infracsalik), egészen biztosan kitalálnak valami védelmet.
A harmadik fegyver a látcsővel felszerelt automata géppisztoly. Nincs ugyan akkor hatósugara, mint a mesterlövészpuskának, de középtávra még így is kiváló. Közelharcban hármas sorozatokat ad le, ennyi pont elég egy mezei gruntnak. Fontos újítás továbbá a járművek sérülésének lemodellezése. Az első részben a Warthog teljesen sérthetetlen volt, most viszont néhány rakétatalálattól darabokra robban, sőt távcsöves puskával még a kerekeit is kilőhetjük. A sérülésmodellt az idegenek felderítőjén, a Ghoston is bemutatták. Itt a szárnyakat vették célba, ezek több darabban törtek le szép fokozatosan. Kis idő múlva a gép oldalra billent, majd óriási robbanás kíséretében darabokra hullott.

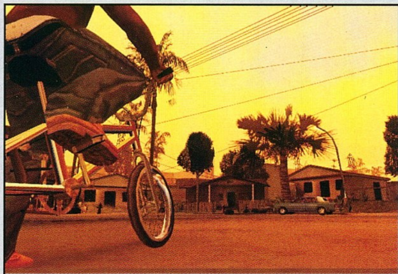


A legnagyobb sikert mégis a gépeltérítés aratta: megfelelő időzítéssel a Ghost nyergéből lerúghatjuk a Covenant elitjét, és átvehetjük a helyét.
Nem árt azonban észben tartani, hogy ezt a trükköt ők is ismerik, és a Halo mesterséges intelligenciáját ismerve gyakran számíthatunk hasonló trükkökre.
A Halo 2 iszonyú nagyot fog szólni ismét, csak gratulálni tudok a Bungie-nak a három éves munkához. Nagyon remélem, hogy a PC-s portolás párhuzamosan folyik az Xboxos fejlesztéssel, és nem kell ismét másfél éven keresztül várnunk.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Kategória: GTA • **Fejlesztő:** Rockstar North • **Kiadó:** Rockstar • **Honlap:** www.rockstargames.com/sanandreas/ • **Megjelenés:** ?



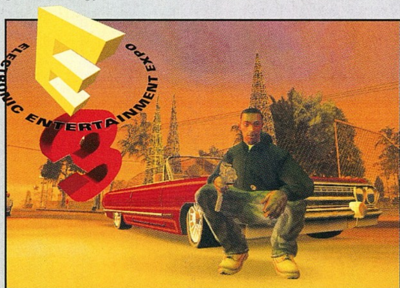


Íme az információk a legnagyobb olyan névről, melyről pár hete még nem tudhattunk semmit. A GTA sorozat új felvonásában a '70-es éveket célzó találgatások helyett mindössze a '90-esek elejére ugrunk vissza, a gettók bandaháborúinak közepébe. Főhősünk, a végre fekete bőrű Carl Johnson ötödik éve menekült ki szülővárosának kilátástalanságából, de anyja halálának hírére haza kell térnie. Fogadásként korrupt rendőrök gyilkosságot varrnak a nyakába, s innentől törvényen kívüliként már nincs jó megoldás – összetoborozva a régi bandát az elfeledni vágyott módszerekkel a part urává kell válnia, ha életben akar maradni. És ebben az új, sötétebb, komolyabb hangvételű, ám a gengsztervilágot bemutató szatirikusságát továbbra is megtartó GTA-ban a part tényleg a nyugati partot, és nem egy város kikötőjét jelenti. Sokan próbálták megtippelni, hogy San Andreas vajon San Franciscót (az első rész San Andreasa és a név alapján a legtöbb esély erre mutatkozott), Los Angelest vagy Las Vegast takarja-e, a válasz azonban meghökkentően: egyiket sem. Majd még meghökkentőbben: mindhármat! San Fierro, Los Santos és Las Venturra egyenként Vice City-méretű városai fokozatosan válnak elérhetővé a játékban különböző hangulatot és játékmenetet nyújtva, a közöttük lévő út pedig hegyekkel, tanyavidékkel, sivataggal végig beautózható, és várhatóan küldetések is szólítanak majd erre a távolról sem elhagyatott területre! A rengeteg belülről is körbejárható épülettel együtt a játéktér így az eddigiek 4-6-szorosára fog nőni. San Andreas neve gyakorlatilag Kaliforniáéval egyenlő – ez igen éles válasz a Driv3r kihívására.



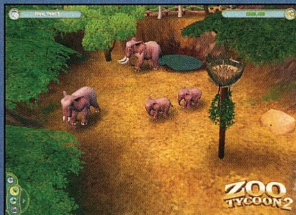
A Rockstar csapata digitális kamerák hadával a szeme előtt járta be a három várost a lehető legtökéletesebb hangulat-átültetés érdekében, az igazi eredményhez azonban az eddigieknél felkészültebb grafikus motor is szükséges. E téren csak a már unalomig ismert valósidejű tükröződést, -árnyalást technikai áttörésként puffogtatni próbáló sablonszöveget hallhattuk. A PlayStation 2 már két éve is túlkoros volt ahhoz, hogy szép portokat adhasson a PC-nek – csak azt sajnálhatjuk, hogy a Microsoft nem tudott többet fizetni a névért a Sonynál. A játékmenet finomítását szerencsére nem tudja ilyesmi kordában tartani. Az új részben a küldetések főhősünket fejlődéssel is honorálják, akit azonban le is építhetünk, elhízhatunk, ha az ezentúl a létszükségletté váló kajából többet tömünk magunkba, és mellette kevesebbet mozgunk a kelleténél. Ennél a pontnál hajlamossá váltam azt gondolni, hogy a Rockstar a szokásosnál is viccesebb kedvében van, az azonban, hogy bandánkat összetoborozva közösen cirkálhatunk az utakon, a küldetések között pedig kellő ügyességgel villákat, bankokat, éttermeket rabolhatunk ki, már ismét hihetően hangzik. A megoldás feltételez némi mesterséges intelligenciát is, melynek a GTA sorozat eddig teljes egészében híján volt. A következő részben mindenki mindent életszerűbben fog csinálni, a civilek fejében az eddigieknél hatszor több szöveg fog lapulni, mellyel akár egy óráig is képesek szóval tartani egy másik civilt, mindezt pedig a teljesítményünkhöz idomuló nehézségi szint koronázza majd meg.





A rengeteg új közlekedési lehetőségből egyelőre a hihetetlenül hiányzó biciklit fedték fel, a fegyverekről pedig még ennyit sem tudhatunk, hacsak azt nem, hogy a célzórendszert a Manhunt mintájára átdolgozzák (ez baj). A szinkronhangokat azért tartják titokban, mert a konkurencia az ő mintájukra szánalmasan ezzel próbálja eladni a termékét, nekik pedig ilyesmire már nincs szükségük. Ami a zenét illeti, a hip-hop és az r'n'b fog dominálni, jó kapcsolatot ápolnak a Cypress Hillel és Ice Cube-bal, de a GTA-k eddigi változatosságát eszükben sincs a nekik emelt oltáron feláldozni. Szűkre szabott, abszolút exkluzív előzetesünkbe ennyi fért – ha fanatikusok vagytok, elkezdhetitek álmatlanul várni a jövő ilyenkort. Ha nem, akkor is tudjátok már, hogy csalódástól tartani alaptalan.





Tartalmában nem sokat változik majd a Microsoft állatkert menedzsment játéka a **ZoonTycoon 2**, ám a 3D megjelenítés mégis számos új lehetőséget hoz a programba, hiszen a park kialakításakor térben is gondolkodhatunk, dombokat, hegyeket és völgyeket is kialakíthatunk. Hozzányúltak a programozók az apró részletekhez is, nem kell feltétlenül nekünk gondoskodnunk a részletekről, ha úgy tetszik alkalmazottakat vehetünk fel az állatok igényeinek megfelelő környezet kialakítására, így nem nekünk kell rendezgetnünk pl. a fákat és a bokrokat. Bevételeink 3/4-e az elégedett látogatók adományaiból érkezik majd, és csak a negyede származik egyéb forrásból, ezért fokozott hangsúly helyeződik az állatkertben barangolók igényeinek kiszolgálására. Hogy mi sül ki ebből? Még idén meglátjuk!



• • •

Már csaknem 20 éve alkotja szerepjáték világait David W. Bradley, akinek legutóbbi munkáját a **Dungeon Lords**ot már bizonyára minden rajongó alig várja. Az E3 bemutató igazolta, ez a program nem lesz klasszikus RPG, mindent az akcióra hegyeztek ki benne.

Nem lesz szükség inventory böngészésre vagy ilyesmi, minden infót megtalálunk majd a képernyőn és mehet a hent, egyjátékos módban akár 40-50 órán át...



PLAYBOY: THE MANSION

Kategória: életszimulátor • **Fejlesztő:** Cyberlore • **Kiadó:** Arush Entertainment
Honlap: www.arushgames.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Úgy tűnik, egyre több és több életszimulátor kerül a játékpiacra, és ezek közül egyre több hajlik az erotikus tartalom felé. A Cyberlore a Gamebryo motorját használó Playboy: The Mansionnel próbál majd betörni a nagyok közé, és reményei szerint adu ászként tartja kezében a Playboy alapítójának, Hugh Hefnernek a nevét. A játékos az ő szerepében kell, hogy kiépítse birodalmát, méghozzá kétféle játékmódban.



Az egyikben (küldetés mód) tucatnyi küldetéssorozatot teljesítve játszhatjuk végig Hefner karrierjét, ami nagyjából ötven évet fed le. Míg a másikban (birodalom mód) szabadon próbálgathatjuk bontogatni szárnyainkat egy teljesen eredeti, saját birodalom felé.



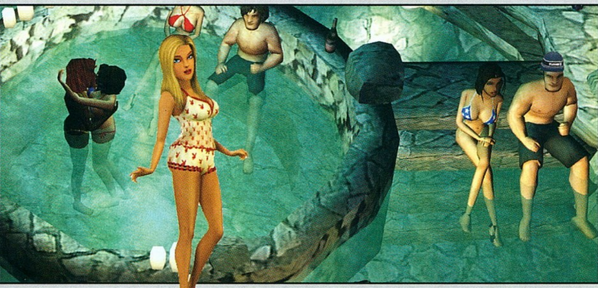
Mit is jelent mindez? Playboynak lenni életstílus, ki kell alakítanunk hírnevünket, elindítani magazinunkat, és kastélyunk idővel a társasági élet központja lesz.

Míg a játék kastélybeli része erősen a Sims sorozatra hajaz (a 3D megjelenítésű épület hat „zónájában" tevékenykedhetünk), a menedzsment rész egészen érdekes, új dolgokat kínál. Itt irányíthatjuk ugyanis lapunkat, melynek szerkesztéséhez figyelembe kell vennünk a demográfiai információkat, hogy tudjuk, olvasóinkat mi érdekli. Amint ez kiderül, szerény csapatunk megfelelő tagjait rá kell mozdítanunk az ügyre (fotósok, asszisztens, szerkesztők), és természetesen szükségünk lesz csinos modellekre is, hogy a lapot dekoratívvá tegyük.

Lapunk sikeréhez azonban nem elég a jó tartalom, saját hírnevünket is folyamatosan ápolnunk kell, így rezidenciánkon rendszeresen partikat kell csapnunk, és ekkor a játékosnak ügyelnie kell, hogy minden vendég megkapja, amire vágyik, mert ha nem, a rendezvény balul sül el.

A játékosok kezébe kerül a nyuszilányok fotóinak elkészítése is, a felkért modellek kívánságaink, „rendezői utasításaink" szerint nekünk pózolnak majd a műteremben, és nekünk kell kiválasztanunk a magazinba kerülő képet is.

A több platformra is megjelenő program PC-s verziója valószínűleg 18+, azaz mature besorolást kap majd, mert lesz benne kendőzetlen meztelenség, sőt erotikus tartalom is.





AXIS AND ALLIES

Kategória: RTS • **Fejlesztő:** Timegate • **Kiadó:** Atari • **Honlap:** www.timegate.com • **Megjelenés:** 2004 vége





A Timegate fejlesztőcsapat követte el annak idején a Kohan sorozatot, de a fantasy világ nem hozta meg számukra a kellő hírnevet és elismerést. Körbenéztek tehát a piacon, és megállapították, hogy bár Nílust lehetne rekeszteni a második világháborús témájú stratégiai játékokkal, még mindig ezekből lehet a legtöbbet eladni. Összeölelkeztek tehát az Atarival, megszerezték a népszerű Axis and Allies táblás játék számítógépes jogait, licenceltek egy pofás 3D grafikus motort, majd nekiláttak az Axis and Allies fejlesztésének. A képeket megnézve láthatjuk, hogy itt bizony nem akármilyen grafikáról van szó, ebből még egy igen jó játék is kisülhet. Úgy látszik, 2004-ben minden stratégiai játék egyaránt tartalmaz körökre osztott stratégiai részt és valós idejű harcot (Thrones and Patriots, Imperial Glory, Battle for Middle-Earth). A térképen a Risk szabályainak megfelelően mozgathatjuk az egységeinket, itt dolgozhatjuk ki a stratégiánkat. A valós idejű csaták levezénylését rábízhatjuk a számítógépre, de csak magunkat hibáztassuk, ha a harc balul üt ki. Meglepő módon ebben a játékban újra visszatér az erőforrások gyűjtögetése, a pénzen kívül még lőszert és olajat is birtokolnunk kell a háború megnyeréséhez. Kezdéskor a térkép topográfiája adott, mindössze az ellenséges városok és egységek helyzetét kell felderítenünk. Az épületeink nagy része mozgatható, egyetlen gombnyomás után átköltöztethetjük az egész bázist a térkép egy jobban védhető pontjára. Útközben azonban az épületek jóval sérülékenyebbek, elég egyetlen kósza zuhanóbombázó, és máris kész a baj. Az autentikus földi egységek mellett korhű haditengerészet és légierő is a rendelkezésünkre áll a csatákban.

A fejlesztők a játék legnagyobb erényének a mesterséges intelligenciát tartják, állításuk szerint a kézigránáttal felfegyverzett gyalogosok a támadó páncélosokat nem gyenge puskalövésekkel, hanem pontos gránátdobásokkal igyekeznek megállítani. A támadás esetén automatikusan hasra vágják magukat, fedezéket keresnek, és viszonozzák a tüzet. A csapatokat irányító tábornokok sikeres akciók után tapasztalati pontokat kapnak, szintlépés után meg különleges támadásokat vehetnek igénybe. A játék összesen 24 küldetésből fog állni, ebből 12-t a szövetségesek 12-t a tengelyhatalmak oldalán kell teljesítenünk. Az angol-amerikai-orosz szövetség támogatásával a valós történelmi eseményeket élhetjük át újra. A másik oldalon viszont (Németország, Japán) alternatív, „mi lett volna ha” történelmet hozhatunk létre, amelyben a német hadvezetés szarvashibáit nem követik el. Nekünk ez a rész tűnt igazán izgalmasnak, régóta várunk már egy Panzer Generalshoz hasonló játékot, amelyikben az öntelt jenkiket a saját kontinensükön szorongathatjuk meg. Az Atari támogatásával az Axis and Allies egész jó esélyekkel indulhat az év végi nagy hajrában, reménykedjünk benne, hogy a gyűjteményünk újabb nagyszerű stratégiai játékkal gyarapszik.





SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

Kategória: MMORPG • **Fejlesztő:** Sony • **Kiadó:** LucasArts
Honlap: www.starwarsgalaxies.com • **Megjelenés:** 2004 ősz

A LucasArts első MMORPG-je meglehetősen döcögősen indult, de a fanatikusokat ez nem nagyon zavarta. A játékosok minden apróságnak tudtak örülni, de amikor az első járművek megjelentek, valóságos népünnepély tört ki. Az E3-on aztán robbant az igazi bomba, bemutatták a régóta várt kiegészítőt, mellyel végre mi is részesei lehetünk a Csillagok Háborúja világ alapját képző űrharcoknak. Hihetetlen érzés lesz olyan űrcsata közepébe csöppenni, ahol egyszerre több száz X-Wing, Y-Wing, TIE Fighter és Interceptor kergeti egymást önfeledten. A készítők 15 különböző űrhajótípust ígérnek, ebben egyaránt lesznek vadászgépek a Lázadók, illetve a Birodalmiak oldalán, YT-1300-as teherhajók, Hutt csempészhajó, Z-95 Headhunter. A nagyobb hajókról (Nebulon B fregatt, csillagromboló, szuper-csillagromboló) egyelőre nincs hír, de kötve hisszük, hogy kihagyják őket a kiegészítőből. A Jump to Lightspeed révén a világ két új játszható karakterrel, négy foglalkozással (pilóta, hajókereskedő...), 10 űrszektorral és 100 vadonat új küldetéssel bővül. Sokan tartottak az irányítástól, az utóbbi években valahogy kimentek a divatból azok az űrszimulátorok, ahol a jó botkormányon és a játékos ügyességén múlt a küldetés sikere. Szerencsére most visszatérnek azok a régi szép idők, valós időben robbanthatjuk apró darabokra kedvenc X-Wingünkkel a birodalmi vadászgépeket. Az meg már csak hab a tortán, hogy a vadászgépek bizonyos szint elérése után továbbfejleszthetők (asztromechanikus droidot vehetünk hozzájuk, lecserélhetjük a hajtóműveket, erősebb lézerágyúkat pakolhatunk rájuk stb.). Lehet, hogy ez a kiegészítő azokat is rászoktatja az MMORPG-kre, akik eddig sikeresen távol tartották magukat ettől a műfajtól?

COLIN MCRAE RALLY 05

Kategória: autószimulátor • **Fejlesztő:** Codemasters • **Kiadó:** Codemasters • **Honlap:** www.codemasters.co.uk • **Megjelenés:** 2005

Jövőre jön a 05-ös sorszámot viselő Colin, ahol immáron kilenc ország (Németország az új helyszín) összesen 76 gyorsaságiján terelgethetjük a 34 autó egyikét. A játék gerincét a karriermód alkotja majd, ahol egy jól felépített pontrendszer segítségével haladhatunk egyre feljebb a ranglétrán, egészen a végső megmérettetésig. A karrier mód elején mindössze öt autó áll rendelkezésünkre, de ahogy haladunk előre, úgy bővül a jármű-választékunk. Továbbra is marad a három nehézségi fokozat, igaz a legnehezebbet ismét csak hosszú esték eseménygazdag menetei után érhetjük el. Másik fontos rész a négykerékmeghajtású bajnokság, ahol a 04es részhez képest sokat javított MI ellen kell majd versenyeznünk. Az újdonságok között találhatjuk még a változó időjárást és napszakokat, a feltuningolt grafikus motort, az átszabott menürendszert és a finomított fizikát. A tesztelés teljesen külön egységet képez, ebben a részben immáron minden autónkhoz külön kell elnyernünk az új fejlesztéseket, tehát az sem kizárt, hogy délutánokon keresztül csak tuningolni fogjuk a kocsikat. Az útmenti póznák végre meghajolnak autónk súlya alatt, a kerítések bedőlnek, a kőcsoportok pedig kellően megdobják majd auA sorozat projektvezetője szerint ez lesz az utolsó „rohammunkában" készülő epizód, a következő sorszámot előreláthatólag 2006 végén biggyeszthetjük a McRae név mellé, melyben kardinális változtatásokat terveznek.

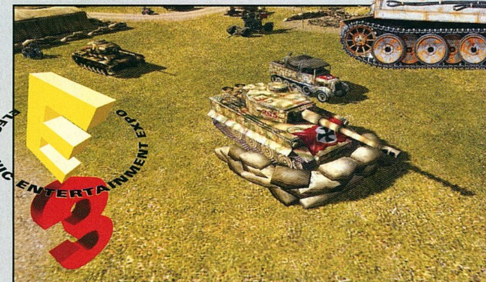


D-DAY

Kategória: stratégia • **Fejlesztő:** Digital Reality • **Kiadó:** MonteCristoMultimedia • **Honlap:** www.montecristogames.com • **Megjelenés:** 2004. július

A Digital Reality fejlesztésében készülő „D-Day"ben a normandiai partraszállás előzményeit és az utána következő hadműveleteket játszhatjuk végig, a Szövetségesek oldalán. 12 egyjátékos küldetésen keresztül terelgethetjük csapatainkat, a küldetések történelmi hitelességét korhű archív felvételeken is végigkísérhetjük, ráadásképp pedig veteránok beszámolóit is megnézhetjük. Ellenfeleink között lesz a kegyetlen Panther tank és a félelmetes hírű Királytigris is, viszont akár ezeket a páncélosokat is elfoglalhatjuk aknavetős gyalogosaink vagy lángszórós tankjaink (Churchill Crocodile) szakszerű alkalmazásával. Kiképzett utászainkkal aknákat helyezhetünk le az átvonuló ellenséges páncélosok elé de akár stratégiailag kulcsfontosságú építményeket (hidak, raktárak, egyéb épületek) is aláaknázhatunk és felrobbanthatunk. A játék első felében 1944. június 6-ának történéseit élhetjük át, ahol fontos szerepet kapnak az ellenséges vonalak mögé dobott ejtőernyőseink. Az első fejezet a partraszállásban csúcsosodik ki, a második hadjárat a németek fokozatos visszaszorításáról szól majd, míg a harmadik kampányban a német ellentámadás felőrlése lesz a feladatunk. Többjátékos módban 8 játékos játszhat egymás ellen a három játékmód egyikében (CTF, DM vagy Hódítás), akár ugyanazt a felet választva. Hódítás módban érdekesség, hogy a zászlók megfelelő ideig történő megtartásakor a játékos dönti el, hogy milyen egységeket kér erősítésként, ezzel sokkal nagyobb taktikai szabadságot kap!





FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH

Kategória: akció • **Fejlesztő:** Irrational Games • **Kiadó:** ?
Web: www.irrationalgames.com • **Megjelenés:** 2004 vége

Az ausztrál Irrational Games szuperhősökre épülő játéka bármilyen ötletes is volt, nem lett kasszasiker. Ez azonban nem vette el a fejlesztők kedvét, lecserélték a grafikus motort (az a Gamebryo hajtja, amit Sid Meier's Pirates! feldolgozása is használ), új szuperhősöket és gonoszokat vettek elő, majd egy ötletes húzással az egész szuperbagázst visszaküldték egy alternatív múltba a nácik ellen. Az történt ugyanis, hogy a nácik az X energia sikeres felhasználásával megfordították a világháború menetét. Ebben az új világrendben a németek abszolút hatalommal rendelkeznek, ezért kellenek a szuperhősök, hogy rendbe tegyék az elbaltázott történéseket. A grafika mellett a legnagyobb fejlődésen a karakterek mesterséges intelligenciája esett át, azok a szereplők, akikre éppen nem tudunk odafigyelni, nem fognak tétlenül állni, a képességeiknek leginkább megfelelő tevékenységgel elfoglalják magukat. Támadás esetén önállóan aktiválják a védelmüket, sőt korlátozott mértékben ellentámadást is végrehajtanak. Mindenki sokkal önállóbb lesz az új részben, de csak módjával, nem fordulhat elő, hogy a fizikailag gyenge, de mentálisan erős szuperhős egymaga lerohanja a fél német hadsereget.









Az oroszoktól lenyúlt T-34-es harckocsi tanulmányozása után már nem is tűnt annyira félelmetesnek.

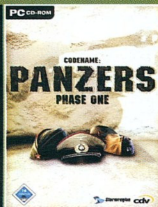


A híd túl messze volt, szerencse hogy nem értünk oda idejében.

CODENAME: PANZERS

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** CDV • **Fejlesztő:** Stormregion • **Web:** www.panzers.de



- Három nagy hadjárat (német, orosz, angolszász)
- Közel 100 autentikus harcjármű
- 50 óra tiszta játékidő, 30 küldetésben

Aréna:

Blitzkrieg 81%



Sudden Strike 2 75%



Afrika Korps vs. Desert Rats 85%



Mindig is örömmel mutattunk be magyar fejlesztők által készített játékokat, különösen akkor, ha olyan játékot tesznek le az asztalra, amelyet óriási várakozás előz meg. A CDV gondozásában megjelenő Panzers ebbe a kategóriába tartozik, az első képek megjelenése óta hatalmas a felhajtás körülötte, sokan a kiadó zászlóshajójának tartják, ettől a címtől remélik a gyengélkedő CDV talpra állását. A Viharsarokból érkezett fejlesztőknek nem ez az első munkájuk, 2001 végén már megleptek minket a S.W.I.N.E.-nal. Akkor azonban a siker elmaradt, a kritikusok és a játékosok nem igazán tudták beleélni magukat a disznók és a nyulak gyilkos küzdelmébe, pedig a grafika és a játékmenet egészen szenzációs volt már akkor is (még három évvel a megjelenés után is megállja a helyét a mezőnyben). A Codename Panzersnek azonban minden esélye megvan arra, hogy revansot vegyen, és ismét sokadszorra is reflektorfénybe állítsa a magyar játékfejlesztést.

Achtung Panzers! A magyar fejlesztők jóvoltából a végleges változatot már a boltokba kerülés előtt egy hónappal kipróbálhattuk. Megtudtuk, hogy a Panzers először a német piacon fog megjelenni, ezért csak a német változatból tudtak adni tesztpéldányt. Ez bizony okozott némi fennakadást, mivel a német nyelvtudásom erős kihívásokkal küszködik (leragadtam a bohó ifjúkoromban megtekintett német nyelvű oktató és természetfilmekben elhangzott, „oh ah na ja gut ich spritzen" kifejezéseknél, de ezeknek érthető módon most nem vettem hasznát). A nyelvi akadályok ellenére azonban sikerült végigjátszani a játékot, és annak ellenére, hogy a kerettörténet apró részletei kimaradtak az életemből, bátran állíthatom, hogy a Codename Panzers grafikája és játékmenete minden tekintetben felveszi a versenyt a nagy kiadók által több millió dollárral megtámogatott vetélytársakkal.

DVD ROM
- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Mint minden valamirevaló II. világháborús játékban, ebben is a német hadjárat lett leginkább kidomborítva. Ez a leghosszabb, és véleményem szerint itt a legizgalmasabb is. A cselekmény 1939-ben Lengyelországban kezdődik, ahol a fürge német Panzer II-esek szinte néhány nap alatt lerohanták az egész országot. Ezután szép sorban végigmegyünk a nagyobb (és sikeres) német ütközeteken. Villámháborús stratégiával elfoglalhatjuk Franciaországot, tagjai lehetünk a Krétát elfoglaló légi deszant hadosztálynak, harcolhatunk Jugoszláv partizánok ellen, de ott lehetünk a Szovjetunió ellen indított támadásnál is. Az utolsó küldetésünk a háború fordulópontjának tartott Sztálingrádban zajlik, ahol meg kell védenünk a kulcsfontosságú területeket az egyre erősödő orosz támadásoktól. A második hadjáratban egykori elvtársainkat, az oroszokat irányítjuk. A szovjet harckocsizó-hős a Nagy Honvédő Háború kezdete óta











szolgál a Vörös Hadseregben, és német kollégájához hasonlóan az összes nagyobb ütközetben részt vett (kurszki katlan, Sztálingrád visszafoglalása, Budapest ostroma, a Balaton környéki harcok, Berlin ostroma, a Reichstag elfoglalása). Utoljára maradtak az angol-amerikai szövetséges erők, ők a normadiai partraszállásnál lépnek színre. Itt azonban még meglehetősen könnyű dolguk volt (kivéve azoknak, akiket az Omaha partra sorsoltak ki), ezután a Londont rettegésben tartó V2-es silók likvidálása jön, majd az utolsó nagy német offenzíva, az ardenneki ellentámadás jön (ebben a küldetésben egy üzemanyagraktárt kell megvédenünk a frontvonal mögött; aki látta a Halál 50 órája című filmet, az nagyjából el tudja képzelni az egész csata hangulatát).

A küldetések teljesen lineáris rendszerben követik egymást, sajnos nincs egyetlen elágazás sem (ezen a téren még mindig a Panzer General első része az etalon, abban, ha eléggé hatékonyak voltunk, akkor bizony jutalmul további csatákat vezényelhettünk le). Nincs mód a történelem megváltoztatására sem; akármilyen teljesítményt nyújtunk a németekkel, a vörös zászló akkor is kikerül a Reichstag homlokzatára. Az elsődleges célpontok mellett lehetőségünk nyílik másodlagos, illetve rejtett küldetések végrehajtására is, persze további presztízspontok fejében. Ezeket a pontokat a küldetések közben megjelenő vásárló képernyőn költhetjük el, itt szerezhetünk be új egységeket vagy cserélhetjük le az elavult felszerelést.



Haditechnika felsőfokon. A második világháborús stratégiai játékokban jobbára a német haditechnika van leginkább kiemelve, az orosz, illetve az angolszász egységek a háttérbe szorulnak. A Panzersben szerencsére ez nem így van, ebben a három nemzet egészen jól ki lett egyensúlyozva. A hadjáratok kezdetén még csak a könnyű tankok és a mezei gyalogosok játszanak szerepet, de ahogy megyünk előre az időben, az egyre jobb és halálosabb egységek úgy válnak elérhetőbbé. Érdekes módon a németeknél még mindig a Tigris a legerősebb egység, nincs lehetőségünk kipróbálni sem a Párducokat, sem a Királytigriseket (történelmileg ez így hiteles, hiszen az első Párducok a kurszki csatában mutatkoztak be 1943 nyarán, míg a Királytigrisek bő egy évvel később, 1944 májusában estek át a tűzkeresztségen). Orosz oldalon a legendás T-34-esek (a Négy páncélos és a kutya sorozatra emlékszik még valaki?) és az IS-II nehéztank az igazi sláger, ezek minden tekintetben felveszik a versenyt a német gépekkel. Ezt a fejlesztők is szerették volna még jobban kiemelni, hiszen a német oldalon lesz egy olyan küldetés, melyben egy gondatlanul magára hagyott T-34-es harckocsit kell ellopnunk a részeg orosz legénységtől. Az angolszász oldalon az unalomig ismert Sherman és Firefly harckocsik mellett megismerkedhetünk az amerikai válasszal a Tigrisre, a Pershing nehéz harckocsival. A páncélosok mellett természetesen az önjáró lövegek is fontos szerepet kaptak, ami igencsak ki lett domborítva, és nagyon jól lehet őket használni (Bison, ISU-122, M3 Priest). Nem maradhatott ki a lőszerutánpótlást szállító és a ja-



vító kocsi sem, ezek is megtalálhatók mindhárom oldalon. Ezek automatikusan javítják a sérüléseket, foltozzák a páncélzatot (a játék külön számolja az első, a hátsó, illetve az oldalsó páncélzat vastagságát). A szervizkocsik javítják az aknamezőn leszakadt lánctalpakat is.

Kicsit háttérbe szorultak viszont a vontatót igénylő ágyúk, légvédelmi ütegek és tankelhárító lövegek, ezek szállítása és hadrendbe állítása nagyon időigényes, a Panzers nem az a játék, amelyikben ennyi időnk lesz pepecselni. Ráadásul nincs is sok értelme, mivel az önjáró lövegek sokkal jobban megfelelnek az adott célnak. Az ágyúk kezelőszemélyzetét ki tudjuk lőni, így lehetőségünk lesz elfoglalni azokat.

A légierő szerepe alaposan meg lett kurtítva, a gépek küldetésenként csak korlátozott számú bevetést képesek végrehajtani. Kiküldhetünk felderítőgépeket a frontvonal fölé, elrendelhetünk szőnyegbombázást, bevethetünk zuhanóbombázókat (ezek a semmiből tűnnek fel hirtelen, és álló célpont ellen 100%-os a találati arányuk), sőt akár még ejtőernyősöket is ledobhatunk az ellenséges vonalak mögé. Korlátozott számban tüzérségi támogatást is kérhetünk a térkép bármely pontjára.



Gyalogság egyenlő ágyútöltelék? A Codename Panzers egyik igazán nagy erőssége a gyalogosok megfelelő használata. Kevés olyan stratégiai játékkal találkoztam, amelyikben ilyen ötletesen oldották volna meg a máshol értéktelennek tartott gyalogosok alkalmazását. Kilenc eltérő gyalogos közül választhatunk (szanitéc, lövész, gépfegyveres, vezető, ejtőernyős, lángszórós, nehézgéppuskás, páncélöklös, aknavetős), kis túlzással azt is mondhatnám, hogy ezek megfelelő



alkalmazásával a legtöbb pálya páncélos támogatás nélkül is teljesíthető. Néha már úgy éreztem, hogy a gyalogság túlságosan is erős lett, hiszen négy-öt csapat mesterlövész párosítva három-négy páncélöklös egységgel szinte legyőzhetetlen. Ha ehhez még hozzávesszük azt, hogy elfoglalhatják az épületeket, és fedezékből támadnak, akkor ez az érzésünk még inkább erősödik. A házakban megbújó gyalogságot nemcsak az épület lerombolásával füstölhetjük ki. Nincs más dolgunk, mint beküldeni oda egy gyalogos osztagot, amelyik kitakarítja nekünk az épületet (értelemszerűen a gépfegyveresek ellen ne az aknavetős gárdát küldjük be). Ilyenkor az épület teteje „eltűnik", és megjelennek az odabent harcoló egységek. Külön ki kell emelni a páncélosok rémálmát, a lángszórós egységeket. Amellett, hogy közelharcban iszonyú sebzést képesek okozni, a harckocsik páncélzatát is fel tudják hevíteni oly mértékben, hogy azt a kezelőszemélyzet már ne bírja tovább. Ilyenkor a tank vörös színben pompázik, és míg nem csökken megfelelő hőmérséklet alá, nem is foglalhatjuk el. Sajnos az elfoglalt páncélosokat csak az adott pályán használhatjuk, nincs lehetőségünk továbbvinni azokat a későbbi missziókra.

A tapasztalati rendszer egészen jól ki lett találva, nem a technika, hanem az őt kezelő személyzet fejlődik harc közben (ezért nem katasztrófa, ha valamelyik harckocsi megsemmisül, mert az utolsó pillanatban a kezelők elhagyják a járművet). A tapasztalati szint emelkedésével az adott egység által okozott sebzés nő meg. A gyalogosainkat bevetés előtt még különböző extra felszereléssel is elláthatjuk, persze külön presztízspontokért. A kisebb folyók leküzdése érdekében vihetnek magukkal gumicsónakot, vételezhetnek kézigránátokat vagy robbanóanyagot, a mesterlövészek vihetnek magukkal távcsövet, harckocsi-aknákat telepíthetünk, aknakereső műszerrel felderíthetjük az ellenséges aknamezőket, de akár még molotov koktélokat is vételezhetünk az ellenséges páncélosok leküzdésére.

Michael Wittmann (1914-1944)

A második világháború legnagyobb páncélos hőse. Hihetetlen bátorsága elismeréseként megkapta a kardokkal és tölgyfalombokkal ékesített lovagkeresztet. Annak ellenére, hogy az SS Waffen egységében szolgált, barátai és ellenségei egyaránt elismerték képességeit. Nem volt náci, egyszerűen tette a dolgát, mint katona. Jól példázza emberségét, hogy az orosz fronton parancsot adott az embereinek, hogy a saját takarójukkal oltsák el egy kilőtt orosz páncélos legénységének égő ruháját. Háromszor volt az orosz fronton, az első hadjáratban (1941-42) egy StugIII-as páncélos vadásszal keserítette meg az orosz T-34-es harckocsizók életét. Sikerei elismeréseként 1942-ben hat hónapos kiképzésen vehetett részt, melyen elsajátíthatta a legendás Tigris harckocsi irányításának minden fortélyát. A tréningnek jó hasznát vette, az új páncélossal elképesztő sikereket ért el az oroszországi sztyeppéken. 1944-ben áthelyezték a nyugati frontra, Normandiába. Itt érte el legnagyobb diadalát, egyetlen csatában 21 szövetséges harckocsit semmisített meg. A vég 1944. augusztus 8-án érte utol, máig tisztázatlan körülmények között. Bár sok szövetséges harckocsizó szerette volna begyűjteni Wittmann skalpját, de egyik sem tudta hitelt érdemlően azt bizonyítani. A legvalószínűbb az, hogy egy Hawker Typhoonról kilőtt rakéta találta hátulról telibe a páncélost, majd a detonáció ereje belobbantotta az üzemanyagot, és felrobbantotta a páncélos lőszerkészletét. Ez okozhatta a torony leszakadását és a személyzet halálát. Wittmannt és legénységét Normandiában, egy német katonai temetőben helyezték örök nyugalomra. Mindössze harminc éves volt.

A tapasztalt egységek hallás után képesek azonosítani a takarásban lévő ellenség típusát (kis ikon jelzi a harckocsikat, a gyalogosokat és az egyéb járműveket), ez nagyon fontos információ. Amennyiben harckocsi közelít, és nincs a környéken páncélöklös, akkor jobb, ha visszavonulunk. Szakaszunk összeállításának nemcsak a rendelkezésre álló presztízspontok mennyisége szab határt, legfeljebb 25 egység szolgálhat alattunk egyszerre (ezen belül a páncélosok és a lövegek száma külön korlátozva lett).

A Gepárd ereje. Sajnos manapság egyre inkább a külalak határozza meg első lépésben, hogy a vásárlók melyik játékot veszik le a polcról.



Jól tudták ezt a Stormregion fejlesztői is, ennek érdekében a maximumot hozták ki a Gepárd grafikus motorból. A harckocsik és a gyalogosok kidolgozása mestermunka, de ez a S.W.I.N.E. után el is várható. A program teljesen 3D, egészen közelről is játszhatunk, bár ilyenkor csak egyetlen harckocsi látszik a képernyőn, ami azért eléggé megnehezíti a játékmenetet. Kedvünk szerint forgathatjuk minden irányba, de igazán sok értelmét ennek sem látom (nem emlékszem olyan RTS-re, amelyikben a fejlesztők tényleg kihasználták volna ezt a lehetőséget). Nagyon bejött viszont az időjárás lemodellezése. Az egyik pillanatban még









Német T-34-es?

A T-34-es orosz harckocsik megjelenése sokkolóan hatott az előrenyomuló német csapatokra. Az 1940-ben hadrendbe állított harckocsi minden tekintetben verte az akkori német páncélosokat (páncélzat, tűzerő, előállítási költségek). A német offenzíva során azonban a megszállók rengeteg ilyen harckocsit zsákmányoltak, melyeket aztán előszeretettel állítottak hadrendbe, immáron a készítőik ellen. A '41-től '43-ig tartó időszak alatt a németek mintegy 300 harckocsit hasznosítottak, ezek közül sok még a '45-ös németországi harcok során is aktív szolgálatot teljesített. Kezdetben azonban gyakran előfordult, hogy a saját páncélosaik lőtték ki ezeket a harckocsikat, mivel bevett gyakorlat volt akkoriban, hogy a jellemző sziluett láttán azonnal tüzeltek, és csak azután nézték meg a felfestett jelzéseket. Ennek elkerülésére a toronyra hatalmas vaskereszteket vagy horogkereszteket festettek, sőt ezek a jelzések még a páncélos tetejére is felkerültek, mintegy figyelmeztetőül a Luftwaffe pilótáinak, nehogy lebombázzák őket.





gyönyörűen süt a nap, aztán hirtelen beszürkül minden, majd egy pillanat alatt olyan záport kapunk a nyakunkba, hogy szinte semmit sem látunk a terepből. Nagyon hangulatosra sikerültek a havas pályák is (Budapest felszabadítása-elfoglalása, nézőpont kérdése az egész), itt néha sűrűn gomolyog a köd, máskor meg szép csendesen hull a hó.

A páncélosok lánctalpai nemcsak nyomot hagynak a hóban, de még a finom porhót is felverik maguk után. A legjobban mégis a robbanások jöttek be: a sérült páncélosok szép lassan leamortizálódnak, majd látványos robbanás kíséretében darabokra hullnak. A tüzérségi tűz fákat dönt ki, óriási por- és füstfelhő kíséri a detonációt. A házak kigyulladnak, sőt, komolyabb támadás esetén összedőlnek.

Nekem személy szerint egyedül a játékmotorral készült átvezető animációkkal volt gondom. Elképesztő kontraszt van a játék és az átvezető mozik között, különösen az emberi modellek lettek csúnyácskák. A végtagok természetellenesen „lógnak" a karaktereken, kevés a poligonszám, élettelen, mosott textúrák feszülnek az embereken. A másik véglet meg a tárgyak, illetve az épületek kidolgozása. A vasúti szerelvény, a Reichstag épülete, a Dora vasúti ágyú, az ellopott T-34-es harckocsi olyan szinten lett kidolgozva, hogy még a legszőrösszívűbb kritikus sem tud rosszat mondani. A Gepárd motor egészen fantasztikus látványvilágot képes a képernyőre varázsolni (dinamikus fények, pixel és vertex



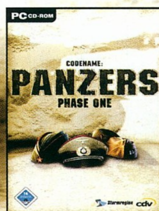
Szeretnél egyet a három eredeti, magyar nyelvű Codename: Panzers-ből?

Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból!

- Mikor vetették be először a legendás Királytigris páncélost a németek?
- Mi volt a fedőneve a Szovjetunió megtámadását elindító hadműveletnek?
- Ki volt az a legendás német vadászpilóta, aki 104 légi győzelemmel büszkélkedhet és túlélte a háborút?

A megoldásokat 2004. február 28-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége,
1300, Budapest
3., Pf.: 210











shaderek, valós idejű árnyékolás), kíváncsian várjuk, mit hoznak ki belőle a fejlesztők a jövőben.

AI, hangok, játszhatóság. A mesterséges intelligencia számomra az egyik legfontosabb is-



mérv az RTS-ekben. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor támadás esetén az egységeink bután állnak, még arra is képtelenek, hogy visszalőjenek. A Panzersben jól látszik, hogy ezt a részt is igen alaposan átgondolták, csak hosszas tesztelés után lehet észrevenni néhány apró hiányosságot. A gyalogságunk támadás esetén azonnal hasra vágja magát, és viszonozza a tüzet, néha visszavonul a túlerő elől, a páncélosok gyakran hátramenetbe kapcsolva menekülnek el a tűzvonalból. Nagyon ritkán fordult elő, hogy az útkeresési algoritmus hiányossága miatt néhány egység elakadt egy falban vagy képtelen volt mozdulni a körülötte álló társak miatt. Hangok terén többnyire rendben volt minden, bár néha igencsak idegesítő volt a harckocsik által kiadott csikorgó-nyekergő hang. A robbanások, a zörejek, a fegyverek kerepelése teljesen rendben voltak, illeszkedtek a játékhoz, mint ahogy a zene is. A különböző nemzetek katonái saját anyanyelvükön nyugtázzák a parancsokat, ez főként az orosz hadjáratban volt egészen nagy élmény (nem volt hiábavaló az a nyolc év kötelező orosznyelv-tanulás, a szöveg felét sikerült megértenem).

Játszhatóság és játékélmény tekintetében egyszerűen nem tudok negatívumot mondani, jól átgondolt, könnyen elsajátítható rendszerről van szó, amellyel élmény játszani. Az első néhány küldetés nem túl izgalmas, de azután beindul az egész, és szinte lehetetlen abbahagyni. A sebesség néhány küldetéstől eltekintve nem okozott gondot, csak akkor tapasztaltam lassulást, ha túl sok egység harcolt egyszerre az adott küldetésben. Nagyon nagy pozitívumként éltem meg, hogy a harcedzett páncélosaink nem repültek egy találattól a levegőbe, volt elég időnk a sérült egységeket biztonságba vinni.

A kerettörténetet érdekes módon minden fejlesztő erőlteti a stratégiai játékában, pedig ez az a rész, amelyet nyugodt szívvel ki lehetne hagyni belőle. Én éreztem magam kínosan, amikor az orosz hadjáratban a kémnő és a fiatal, de igen jóképű harckocsizó hosszú, forró csókban egyesültek egy küldetés befejezésekor. Tényleg kell ez egy stratégia-megszállottnak? Elég, ha megnézzük az utóbbi évek legsikeresebb stratégia játékait (Age of Empires I-II, Civilization III, Rise of Nations stb.), és beláthatjuk, hogy a sikerhez egyáltalán nincs szükség ilyen banális körítésre.

Összegezve. Nekem bejött, és azt hiszem, hogy így lesz ezzel az RTS-rajongók nagy része. Okosan összerakott, izgalmas küldetések, remek grafika, könnyű kezelhetőség, ezek a Codename Panzers legfőbb ismérvei. Nehéznek egyáltalán nem mondanám a játékot, aki ismeri és szereti a hasonló stílusú programokat, az bátran kapcsoljon fel legnehezebb fokozatra, az jelenti az igazi kihívást. Bátran ajánlom mindenkinek, a fejlesztők által ígért 50 óra tiszta játékidő igaz, de ha ehhez hozzávesszük az ötletes oktatórészt, a skir-



mish és a multiplayer lehetőséget, akkor láthatjuk, hogy nem olyan játékról van szó, melyet egyetlen hétvége alatt végigjátszunk, és elfelejtünk. Szép volt Stormregion, tűkön ülve várjuk az őszi küldetéslemezt és a második részt.

Mocsy



Pro: minőségi grafika, hosszú német hadjárat, fejlődésrendszer

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIV 2 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
85%

Kontra: gyenge átvezető animációk, néhány hanghatás, kerettörténet



INTERJÚ

A Codename Panzers aranylemezre kerülése fordulópontot jelent a Stormregion életében. A munkák befejezése után Szerémy Tamást, a fejlesztés vezetőjét kérdeztük az elmúlt 2 évről, illetve a távolabbi tervekről.

Mióta tart a Panzers fejlesztése, és hozzávetőlegesen hány ember dolgozott rajta?
A Panzers fejlesztése 2002 ősze óta tart, és kb. 15 -20 ember dolgozott rajta.

A fejlődés mindig is nagyon fontos szerepet játszott az RTS-ekben. Hogyan oldottátok meg ezt a részt a programban?
Az egységfejlődést a gyakorlati oldaláról közelítettük meg, tehát az aktív egységek gyorsabban fejlődnek, így (ha túlélik persze) elég gyorsan a játékos rendelkezésére állhat egy ütőképes veterán haderő, amelyre aztán később szüksége is lesz.

Mennyire szólt bele a fejlesztés során a játékot kiadó CDV a munkátokba? Volt-e olyan rész, amelyet ki kellett hagynotok, pedig szerettétek volna a végleges játékban is megtartani?
A CDV-nek elég nagy tapasztalata van az RTS-ekben, így a javaslataik általában jók voltak, és be is építettük őket. Természetesen volt 1-2 olyan feature, ami áldozatul esett a különböző szakmai megbeszéléseknek, de majd a következő játékba bekerülnek.

Mi a helyzet a magyar nyelvű változattal, mikor játszhatunk vele?
Elsőként a német nyelvű változat fog megjelenni június első hetében. Ezt követi a magyar nyelvű Panzers, reményeink szerint ez június második felében már kapható lesz itthon. Az angol nyelvű játék ősz elején fog megjelenni az USA-ban.

A magyar fejlesztők által készített játékok itthon mindig a 10000 forint alatti árkategóriába estek. Mennyibe fog kerülni a játékosoknak az eredeti, dobozos Panzers?
Még nincs végleges fogyasztói ára a magyar verziónak, de teljesen biztos, hogy az 10000 Ft alatt lesz.

Nagyon nagy gondot jelent Magyarországon, de nyugodtan mondhatom, hogy az egész világon a kalózkodás. Milyen megelőző intézkedéseket tettetek annak érdekében, hogy a megjelenést követő napokon ne lehessen egy emelt díjas SMS ellenében letölteni valamelyik warez szerverről?
A kalózkodást, ha megakadályozni nem is, de nehezíteni lehet, így mi is mindent megtettünk ennek érdekében. Természetesen a legnagyobb visszatartó erő a Panzers esetében is az, hogy interneten csak eredeti kulcs birtokában lehet játszani.

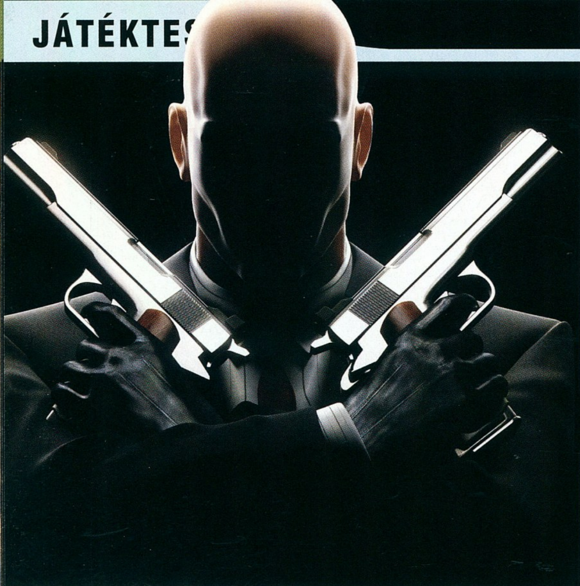
Mi a helyzet a többjátékos résszel, itt milyen lehetőségei lesznek a játékosoknak?
Multiplayer esetén max. 8 játékos játszhat 2 csapatban, és 3 játékmód áll rendelkezésre: a klasszikus Team Match, a már S.W.I.N.E.-ból ismert Domination és az Assault, ahol a támadó csapat el kell, hogy foglaljon 1 objektumot, amelyet a védőnek természetesen tartania kell.

Néhány hónappal ezelőtt jelent meg a Digital Reality hasonló témájú játéka, az Afrika Korps vs. Desert Rats. Úgy tudom, hogy a két fejlesztőcsapat között szó sincs rivalizásról, sőt az együttműködés példaértékű. Nem gondolod mégis úgy, hogy a két program konkurálni fog egymással, vagy egészen más a két játék célközönsége?
A két játék stílusában és játékélményben is különbözik, nem hiszem, hogy konkurenciák lennének, de ha mégis így volna, az RTS piac sokkal nagyobb annál, hogy ez akárkinek is problémát jelentsen.

Mi az, amit még mindenképpen szeretnél elmondani a játékkal kapcsolatban az olvasóknak?
Csak azt, hogy töltsék le a demót, és próbálják ki :)

Mik a terveitek a közeljövőre nézve? Az internetes híresztelések szerint készül a kiegészítő, de mi a helyzet a folytatással?
A kiegészítőről szóló híreket megerősíthetem, a játék befejezése után azonnal nekikezdtünk a küldetéslemeznek. Sajnos ez azt jelenti, hogy nagyon kevés időnk maradt a pihenésre, egész nyáron hajtanunk kell, hogy az őszi megjelenést tartani tudjuk. A folytatásról egyelőre korai lenne még nyilatkozni, sok függ a Panzers fogadtatásától.

Köszönjük szépen az interjút, és sok sikert kívánunk a csapat következő munkájához.





A doki bárddal operál.

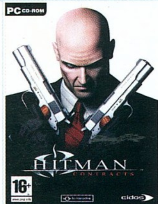


A budapesti luxusszálló még esőben is gyönyörű.

HITMAN: CONTRACTS

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Eidos Interactive • **Fejlesztő:** IO Interactive • **Web:** www.hitmancontracts.com



- 12 küldetés
- 7 város
- Rengeteg fegyver

Aréna:

Hitman: Codename 47 69%



Hitman: Silent Assassin 85%



Splinter Cell 90%



A számítógépes játékok gazfickói általában mind sztereotip rosszfiúk, akiket egyetlen cél vezérel: foggal-körömmel ragaszkodva az életükhöz megpróbálják megakadályozni, hogy végezzünk velük. Igen ám, de mi van akkor, ha mi magunk sem vagyunk különbek náluk? A nagysikerű, immáron trilógiává bővülő Hitman sorozat főhőse, a 47-es ügynök ugyanis nem a rend éber őre, de még csak nem is bosszúból öl. Kegyetlen gyilkológép ő, aki, ha kell, álruhában átverekedve magát őrök tucatjain egyetlen zongorahúrral képes likvidálni a kiszemelt célpontot úgy, hogy még csak a szeme sem rebben – máskor pedig UZI-t ragadva kiirt mindenkit, aki a látómezejébe kerül. Az IO Interactive új játékában „szegény" bárgyilkosunk alaposan ráfarag: a szerepcserének köszönhetően ezúttal ő az egér, míg a macska kiléte egyelőre homályba burkolózik.



Erős kezdés. A Hitman sikerének titka egyszerű: az akciójátékok kedvelői időről-időre előszeretettel bújnak bele a gazfickók bőrébe, főleg, ha abba valamilyen értelem is szorult. Márpedig ez a sorozat jóval többet feltételez annál, minthogy előrerohanunk a pálya egyik végéből a másikba, és végtelen munícióból táplálkozva leölünk mindenkit, aki csak él és mozog. Más szempontból megvilágítva a dolgot viszont a 47-es ügynök nem is annyira rosszfiú: inkább csak egy lélektelen profi, aki hidegvérrel végzi a munkáját. Célpontja halálával – tekintettel arra, hogy általában valamilyen kulcsfontosságú alvilági figurákról van szó – nem lesz szegényebb a világ.

Az első felvonásban a bérgyilkos felfedhette saját születésének (vagy ha úgy tetszik: teremtésének) homályos körülményeit, hogy végül sorsát beteljesítve leszámolhasson „apjával", Dr. Ortmeyerrel. A másodikban hősünk hátrahagyva eddigi kényszerű munkáját Szicíliában telepedett le, de mikor megtudta, hogy jó barátját, Vittorio atyát elrabolták, ismét kénytelen volt fegyver ragadni. A Contractsban fordulni látszik a kocka, és az üldöző válik üldözötté: a játék azzal indít, hogy a 47-est ügynököt kelepcébe csalják. Golyóval a hasában bevillannak régi emlékképek korábbi, rázósabb küldetéseiből. Nos, itt lépünk a képbe mi: ahhoz, hogy a jelen eseményei is tovább pereghessenek, teljesítve az adott missziókat a múltat kell egyenesbe tennünk. A viszonylag egyszerű, a maga módján mégis sokat sejtető és rendkívül eltalált bevezető animáció Jesper Kyd zenéjével kiegészülve megadja az alaphangulatot, így mire a főmenüig eljutunk, már egészen biztos, hogy nem akarunk egyhamar megválni a Hitman: Contractstól.

Nagyszerű játékmenet. A pályák viszonylag csekély száma ugyan hagy maga után kívánnivalót, de mindenképp vegyük figyelembe, hogy ami van, az meglehetősen tartalmasra és vérbőre sikeredett. Erre már rögtön az első küldetésnél ráébredhetünk: az elmegyógyintézetben elszabadult a pokol,

Jesper Kyd

A játék zenéjét Jesper Kyd szerezte, aki annak ellenére, hogy alapvetően elektronikus dallamokat használt, igyekezett megragadni a Hitman: Contracts borongós, pesszimista hangulatát. Az első osztályú eredményről mindenki meggyőződhet, aki ellátogat a http://www.hitmancontracts.com oldalra, innen ugyanis a négy téma ingyenesen letölthető MP3-ban.

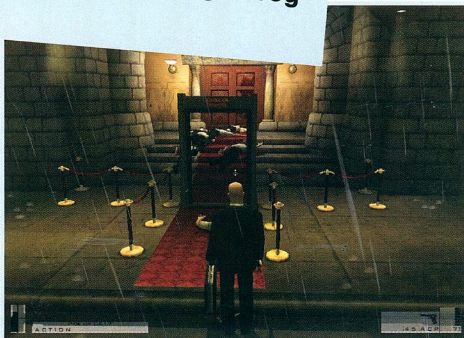
ahonnan jobb minél előbb kereket oldani – a kivezényelt rendőrség azonban olyan jelentős túlerőben van, hogy egy szemtől szemben történő harc a vesztünket okozná. Célszerű hát a főbejáraton történő azonnal kirohanás helyett olyan megoldást lelni, amelyik kevesebb véráldozatot követel. Ez a szabály egyébiránt általánosságban az egész játékra elmondható: emberünk annak ellenére, hogy vérprofi, nem valamiféle szuperhős – márpedig a célhoz vezető utat szinte minden esetben tekintélyes mennyiségű őr vigyázza, akik szervezetten rontanak ránk, amint felhívtuk magunkra a figyelmet. Ennek elkerülése végett mindenféle fortélyt bevethetünk: az ellenfelet már azelőtt likvidáljuk, hogy észrevenne, és riaszthatná a többieket lehetőleg valamilyen csendes szerszámot igénybe véve (pl. hangtompítós pisztoly). Miután ez megvan, a delikvenst nem árt eltüntetni szem elől, hiszen az őrök AI-je nagyon tisztességesen megoldott, és mint ilyen, nem sétálnak el szó nélkül, ha egy hulla fekszik a padlón. Hogy mellettük gyanútlanul lófrálhassunk, nem árt álcáznunk magunkat – a védett területeken ugyanis lehetséges a motozás, ami pisztollyal a kezünkben/zsebünkben megnehezíti a bejutást. Persze minden esetben a legbiztosabb, ha megpróbáljuk megkeresni azt az utat, amelyet a legkevésbé őriznek (a térkép minden tekintetben hatalmas segítség!), az ajtón történő azonnali berontás helyett pedig alantas, de felettébb hasznos megoldás a kulcslyukon való bekukucskálás.



Egyszerű irányítás. A Hitman: Contracts különféle konzolokra is megjelenik, de a PC szerencsére ezúttal is győztesnek bizonyul: az egér és billentyűzet egyszerre történő használatával az irányítás aligha lehetne egyszerűbb – annak ellenére, hogy azért viszonylag sok gombot kell igénybe vennünk (ennek kitapasztalására a training remek lehetőséget kínál). Mindezt tovább könnyíti az a tény, hogy kedvünkre váltogathatjuk, hogy az eseményeket első vagy harmadik személy szemszögéből követjük (értelemszerűen, ha távcsövet, távcsöves puskát stb. használunk, akármelyiket is választjuk, mindenképp saját szemszögű módba kapcsol). Bár jómagam jobban rajongok az FPS-ekért, a Hitman esetében praktikai okokból mégis inkább a másik variáció mellett tettem le a voksom.

A kulcsfontosságú térkép (M billentyű) mellett felhívnám a figyelmet a B gomb aktív használatára is, ahol a megfelelő szöveges kísérettel egy kellemes női hang vázolja fel küldetésünk célját.

„A pályák kivitelezése olyan elsőrangú munka, amihez foghatót már réges-rég nem láttunk.”

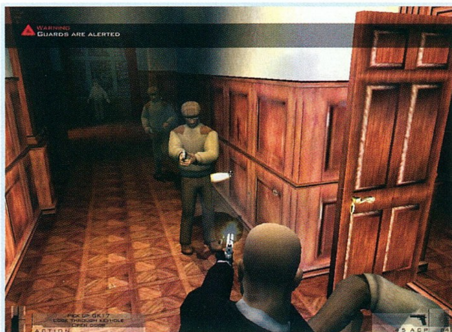


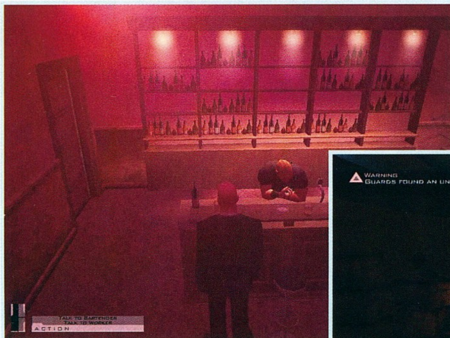
Elsőrangú kivitelezés. Ahogy arról már korábban szó esett, a zenei betétek kifogástalanok lettek, de a grafikát sem érheti panasz. A második epizód óta sok mindenen sikerült csiszolni, az pedig külön örömteli hír, hogy a készítők kiemelt figyelmet fordítottak arra, hogy az egyes országok megjelenítése is némileg közelítsen a valósághoz. Ezt természetesen mi legjobban a budapesti küldetés során tudjuk lemérni: bár az úgynevezett „Hotel Galár“ ezúttal sem hangzik túl bíztatóan, a korábbi magyarországi pályával összemérve ég és föld a megvalósítás közötti különbség. Dicséretes dolog továbbá, hogy az őrök, vendégek, londinerek stb. ékes magyarsággal szólalnak meg: a „Segítség!“ és egyéb tömör felkiáltásokon érezhető, hogy a magyart valóban anyanyelvi szinten beszélőket kérték fel a szinkronizáláshoz.

Itt hívnám fel a figyelmet a pályák kivitelezésére, mely olyan elsőrangú munka, amihez foghatót már réges-rég nem láthattunk. Az első, szanatóriumban játszódó küldetés megmutatja, hogy a Hitman: Contracts bizony nem leányálom, mely sejtésünk a későbbiekben több ízben is igazolást

Vérfürdő

Ahogy a filmek esetében, úgy külföldön a játékoknál is komolyan veszik a korhatár-besorolást. A Hitman: Contracts a vér, az erőszak, a trágár nyelvezet és a droghasználat miatt természetesen „M“ kategóriát kapott, azaz csak 17 éven felülieknek ajánlott. Hiába, az IO Interactive-nál nem vacakoltak a tabukkal – tegyük hozzá, szerencsére.







nyer. Míg itt „csupán" őrült kísérletek szaftos helyszíneit tárhatjuk fel, rögtön utána Románia következik – ahol egy pszichopata mészáros álarcos szadó-mazó partijába csöppenünk. Bizonyára nem árulok el nagy titkot azzal, hogy ezúttal csak mérsékelt sikert érhetünk el: mire a féktelen orgia helyszínére érve megpróbáljuk kiszabadítani a túszt, a Meat Kingnek nevezett hústorony áldásos tevékenységének hála csak a lány egyes testrészeit vihetjük magunkkal azonosítás végett (a gyengébb idegzetű játékosok megnyugtatására van lehetőség a vér kikapcsolására, de hát mégis ki vetemedne ilyesmire pont a Hitman esetében!?).

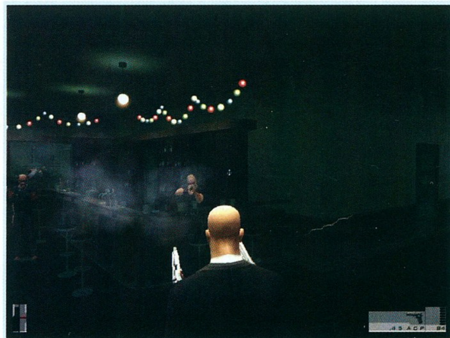
A későbbiekben beutazhatjuk a fél világot: vár ránk a fagyos Szibéria, ahol az ellenfelek mellett a radioaktivitással is meggyűlik a bajunk (és akkor még szó sem esett a hóviharról, ami miatt az orrunkig is alig látunk), majd egy varázslatos angliai birtokon rendezhetünk vérfürdőt, hogy aztán két pálya erejéig Rotterdamban különbözzünk össze a nagydarab motorosokkal. A már említett Budapestet követően meglehetősen hosszú ideig a „mesés" – és hatalmas bejárható területtel rendelkező – Hongkongban vagyunk kénytelenek időzni, hogy végül Párizsban bezárulhasson a kör: a szobánk ablakán bedobált füstbombák jelzik a váratlan látogatók érkezését.

Nem esett még szó a fegyverarzenálról, mely természetesen megannyi csemegét tartogat. A klasszikus fojtóeszköz, az injekció, a pisztoly (akár hangtompítóval is) az alapfelszerelések közé tartoznak, de a paletta a későbbiek során természetesen rengeteg egyéb gyöngyszemmel bővül – kezdve az UZI-tól a legbrutálisabb távcsöves puskáig, melyből egész biztosan elég egyetlen találat is, és szerencsétlen delikvens biztosan nem kel fel többet (ezt egyébiránt aktatáskában cipeljük magunkkal a játék során).

Apró negatívumok. Tökéletes játék nem létezik, és bizony a Contractsnek is akadnak kisebb hibái, melyek egy részét a későbbiekben érkező patchek minden bizonnyal orvosolni tudják (jelen sorok írásakor már érkezett is egy). A 12 pálya sajnos nem túl sok, így ha belelendülünk, még a hatalmas bejárható területek ellenére (pl. Hongkong) sem fogunk heteket a képernyő előtt tölteni. Ennél egy fokkal zavaróbb apróság a civilek megjelenése: bár ellenfélből rengeteg van, szegény járókelők bizony meglehetősen egyhangúra sikeredtek. Többször is előfordult, hogy két teljesen ugyanolyan embert véltem felfedezni egymástól alig pár méterre az utcán vagy helyiségben, ráadásul egyszavas szövegeik finoman szólva sem túl választékosak. A pályák nehézségének kiegyensúlyozása terén is érheti meglepetés a játékosokat (a mentési lehetőségeket éppen ezért okosan hasznosítsuk!), mint ahogy az általában kiválóan funkcionáló AI is olykor képes meglepetéseket okozni. Másrészről pedig lehet, hogy csak a telhetetlenség mondatja belőlem, de el tudtam volna képzelni többjátékos módot is...

Zárszó. Az IO Interactive az előző két részhez hasonlóan ezúttal is nagyot alkotott: meglehet, az előrelépés a Silent Assassinhoz képest nem hatalmas, de a remek pályák miatt mindenképp érdemes lesz az új epizóddal is megpróbálkozni. Ha pedig még ennyi sem lenne elég? Nos, az outro tanúsága szerint nem most hallunk utoljára a 47-es ügynökről... Azt azonban előrebocsátom, hogy a Contracts korántsem való mindenkinek: „osonós" türelemjáték ez a javából, amely egészen másféleképp szórakoztat, mint egy Painkiller-jellegű lődözősdi.

SzB





Pro: Feszült és változatos játékmenet; Szép grafika és ütős zene; Újabb magyarországi küldetés!

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 2,2 GB HDD

ÖSSZESEN
85%

Kontra: Olykor aránytalanul nehéz küldetések; Kevés pálya; Nincs multiplayer mód

Szeretnél 10 percre vadászpilóta lenni?

Nevezz a II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2004. Október 29-30-31-én Budapesten ismét megrendezi a Repülő Szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légiharc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is! 2003. október végén nagy sikerrel rendeztük meg az I. Magyar Repülő Szimulátor bajnokságot. Idén jön a folytatás...

Mi is a feladat?

Két kategóriában fognak majd a küzdelmek zajlani. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2:Forgotten Battles kategóriájában egy Messerchmitt Bf-109G2-es vadászgéppel. A cél, minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz.

Hogyan tudok jelentkezni?

Jelentkezni a **www.virtualairshow.hu** vagy a **www.jetfly.hu** oldalak alatt lehet, illetve a telefonon a 76/415-254 –es telefonszámon (ne ijedj meg, ha „Externet Internet" fog bejelentkezni, ezek mi vagyunk). A verseny nevezési díja 3000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat („versenyruházatodat"), a versenyről tudnivalókat, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD lemezen) és sok-sok ajándékot. A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 3000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! A tavalyi verseny (I. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság) legfiatalabb nevezője 7 éves volt, a legidősebb pedig túl volt a 40-en!

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió Forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó MiG-29-es századoknak és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mind két kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző illetve a legjobb hivatásos vadászpilóta százada! A fődíj –természetesen idén is- három darab multimédiás számítógép lesz!

Szeretnék többet megtudni a versenyről!

Látogasd meg a verseny hivatalos honlapját a **http://www.virtualairshow.hu** cím alatt, vagy **gyere el 2004. június 26-27-én Tatára**, a Magyar Honvédség toborzó rendezvényére, ahol Szabó „Topi" Zoltán százados MiG-29-es bemutató vadászpilóta dedikál. Itt kipróbálhatod a versenyen használatos programokat, akár jelentkezhetsz a versenyre is, illetve légiharcolhatsz MiG-29-es vadászpilótákkal!

A II. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság támogatói: Gripen International, INTEL, Computer & Support, Microsoft, N-TEC, LG, Externet Internet, a GAMER PC játékmagazin, a Magyar PC Magazin és persze a JETfly.











LG Microsoft









Akikért élünk-halunk!


Ne sírj!

MANHUNT

INFOBOX

Kategória: TPS embervadászat • **Kiadó:** Rockstar (Take 2) • **Fejlesztő:** Rockstar North • **Web:** www.rockstargames



- Szadizmus
- Orgyilkosság
- 20 pálya

Aréna:

Hitman Contracts 85%



Postal 2 80%



Dead to Rights 60%



Kést a vesédbe, sarlót a torkodba, kukászacskót a szádba, üvegszilánkot a szemedbe, feszítővasat a tüdődbe? Nem kérsz? De adni szeretnél? Tessék csak, tessék, itt a bejárat! A Rockstar megint megmutatta, mi az, amire szükségünk van. Már épp unalmassá vált egyszerű gengsztert játszani, kocsit lopni, randalírozni, járókelőkre lövöldözni – kellett egy játék, amelyikben hátulról, az árnyékból támadva az ellenfélre összetörhetjük a gerincét, leszelhetjük a fejét, majd az övünkre akaszthatjuk. (De hogy a széplelkűek is érvényesülhessenek, kevésbé drasztikusan megfojthatjuk, vagy a szenvedést minimalizálva baltát vághatunk az agyába.) Tudom, hogy erre szükség van, mert mindannyiunkban ott lapul a gyilkos, és szörnyű következményekkel járhat, ha elfojtjuk. Fizessük be hát a tízest a kasszába, és vadásszunk boldogan emberre!

Ezután a torzszülött után már komikusan hangzik minden siránkozás a játékok értékhiánya, öncélú erőszakossága fölött. A mindössze Mature besorolást kapott (a felnőtt alatti kategória – nincs benne szex) program teljes egészében az emberek halk becserkészése, majd minél kegyetlenebb – lehetőleg teljesen átlagos tárgyak általi – kivégzése köré épül. Folyamatosan próbál különböző módokon szadista vágyakat kelteni a játékosban, és közben a legsötétebb groteszk mélyére merít. Kifejtettem már a véleményem a játékok erőszaktartalmával kapcsolatban – a GTA típusú, önmagukat komolyan nem vevő, ezernyi más vonzó tulajdonsággal bíró alkotásoknak kell, hogy legyen élettere, a Manhuntnak viszont baj, hogy van. A legrosszabb a létében, hogy csak azok fognak vele játszani, akiknek a legkevésbé kellene: a brutalitást kultiváló, a keménységet, az egyéniséget abban megtalálni vélő ostoba tinédzserek. A mindezekben nem érintett tinédzserek/felnőttek valószínűleg hanyagolják, mert ha a fentiektől eltekintünk, a magját vesszük ki a játéknak, s így lecsupaszítva nem nagy eset.



A történet: a Hollywoodból kiszorított, megtébolyult rendező rendőrségig elnyúló kapcsolatai révén elintézi, hogy mást ültessenek a villamosszékbe helyettünk, és mi, keménykötésű halálraítéltek az ő zárt körben terjesztett show-műsorának főszereplőjévé válunk. Az elhagyott állatkerttől a roncstelep – temető – gyárépület szokásos terepein át a teljes egészében az őrültekévé vált őrültek házáig tucatnyi helyszínre telepítettett kamerákat, és különböző, a helyszínek jegyeit magukon viselő bandákat. Sorozatának aktuális epizódjához magánhadserege szállít el, s ha sikerült túlélnünk, az is ver össze, és visz a következőhöz. Legfontosabb feladatunk mindig a perverz közönség látványos gyilkosságokkal történő kielégítése – különleges kívánságait, gúnyos megjegyzéseit, aktuális játékának szabályait direktorunk rádiós fülhallgatón keresztül közvetíti. (Játékain olyan utasításokat kell érteni, minthogy mentsük meg túszul ejtett családunk tagjait az ellenség karmából úgy, hogy ha észrevesznek, kivégzik őket – ezután egy másik színben keressünk meg egy kamerát, egy videokazettát, és játsszuk le a



Jól ül?

„A film noir és a horrorok gátlástalanul alkalmazott kelléktára tökéletes kilátástalanságot, nyomasztó megtörtség-érzetet ülepít a játékosra.”

filmet, amiről már kitalálható, mit rögzít.) Előbb-utóbb persze sikerül megölnünk szállítóinkat, és a város rendőrségével a nyakunkban megindulhatunk foglalkoztatónk otthona felé tisztességes leszámolással kívánva pontot tenni a történet végére – az ő kamerái ezt is veszik. Nem szokványos sztori, a rövid filmbetétekből szőtt, lyukakkal teli, maga után mindig bizonytalanságot hagyó narráció különlegessé teszi, de a teljes eredetiségtől messze áll (Running Man, Kalifornia kormányzójával a főszerepben).

A történet és a helyszínek által létrehozott hangulat tökéletessége azonban bármennyire is ódzkodjon valaki tőle, elismerésre méltó. A film noir és a horrorok átlagos kelléktára – szüntelen éjszaka, feketén szitáló eső, periférikus, mindvégig ijesztően lepusztult és mindenhol az erőszak, a szenvedés nyomait magán viselő (vérrel mázolt feliratok, felakasztva kibelezett testek, villamosszékbe folyt tetemek, fürdőkádjukba aprított fürdőzők) környezet – és a torz maszkokat viselő ellenfelek tökéletes kilátástalanságot, nyomasztó megtörtség-érzetet ülepítenek a játékosra. Ha használhatunk jeu noir kifejezést, akkor ez definiálja. A képre mindezen felül enyhe szemcsésség telepedik érzékeltetve, hogy folyamatosan figyelnek bennünket – nem saját akaratunkból vagyunk ott, ahol vagyunk. Egyéb különlegesség technikai oldalról nem várható. A Renderware engine ellátja meghatározott feladatát, de most sem mutat többet, mint amennyit a GTA-k alatt megszoktunk tőle – a szűkebb tereknek köszönhetően a textúrák valamelyest élesebbek lehetnek, a modellek pedig részletesebbek, de így is a mostani elvárások küszöbén toporog.

A hangulat hangszórókból áradó nyomatékosítása felett, hasonlóan a képi világ megtervezéséhez, nehéz elsiklani. Nem bántam volna, ha a zene olykorolykor magára ölt valamilyen félelmetes dallamkaraktert, de az alaphangot a körülmények függvényében tempózó szívdobogásunkkal együtt ez a halk, mégis éles, változó hangszínű zúgás is megadja. A rendező szövege és előadásmódja szerencsére mellőzi az oly' gyakran előforduló, őrültet játszó ripacskodást – hideg, koromfeketén cinikus, és érezzük, hogy veszélyes. A különböző gyilkos-társaságok mondatai is csak őket jellemzően egyediek, karakteresek, bármennyire is nagy mennyiséget vettek fel belőlük – eltalált szinkronjukkal még megtörtebbé, ideggyengébbé tesznek, ugyanakkor segítik felébreszteni a hangforrás kivégzése iránti vágyat.

Ez a Manhunt kulcsfontosságú, és egyik legvisszataszítóbb eleme. A játékmenet a Thief meglehetősen leegyszerűsített sémáiból építkezik. Szemtől szemben semmivel sincs több esélyünk a győzelemre, mint ellenfelünknek, s ketten már szinte biztosan agyonvernek. Ugyanakkor a pályakialakításnak, az útvonaltervezésnek – a rendező szándékainak – köszönhetően harc nélkül elsuhanni sem tudunk. Mindenképp ölnünk kell – de csak miután az árnyékok közül kifigyeltük az ellenség mozgását (megismerésében normál fokozaton egy radar, elterelésében pedig többféle dobálható tárgy segít), sikerült észrevétlenül a háta mögé lopakodnunk, és az ezt megelőző feszült pillanatok teljesen ráhangoltak az agresszióra. Minél tovább készülünk rá ilyenkor a halálos csapásra, annál nagyobb a lebukás kockázata, és annál véresebb a kivégzés, melyet már akció közben, hátra tett kézzel, mint egy kész jelenetet, változó kameraállásokból csodálhatunk meg. A játék egészét tekintve kisebb hangsúlyt kapott lőfegyverek is hasonló elven működnek. A konzolos eredetből is következően elsősorban nem célzókészségünk, hanem a mozgás, valamint a célpont és a köztünk lévő távolság számít – a fejlövés halálos, de ha a megszokott rohangálós taktikával próbálkozunk, az ellenfél könnyebben leadja. Ha kísérletünk kudarcba fullad, addig kell futnunk, amíg szem elől nem tévesztenek, és ilyenkor az első sötétebb helyen (ezeket a program elkülönítve számolja, és a HUD-on jelzi) megbújva, vagy amennyiben ez a kísérlet sikertelen, a meghatározott mentéspontok egyikéről nekiindulva az orvvadászat újra kezdődhet. Néha megpróbálja egy-egy különleges helyzet fűszerezni a könnyen kiismerhető AI által könnyen kiismerhetővé tett játékmenetet, s az élvezhető marad, ám a Hitman vagy a Splinter Cell sorozatokhoz képest egyszerű, egyhangú és nem egyszer vontatott élményt nyújt.

A Manhuntot az teszi egyedivé, ami a dobozról ordít – ha szolidabbra fogná, két hónap alatt elfelejtenénk. Jobban jártunk volna úgy. Ezt kiadni iszonyú felelőtlenség volt. Kíváncsi vagyok, hány idióta kezd el nejlonzacskóval embereket fojtogatni az elkövetkező hónapokban. Mert fog, abban biztos vagyok – és jogos lesz minden per a Rockstar ellen. A Manhunt nyílt ösztönzés a legszélsőségesebb erőszakra. Felfoghatjuk nagy rádöbbentésként a láthatárunkon túli világ borzalmaira, sőt, akár az emberi faj agresszióéhségének kritikájaként is, de még végig sem gondoltuk, már gúnyos vigyor ül az arcunkra, annyira sántít. Üzlet – ez ma már vonzerő. Hogy a talán többséget adó érett fogyasztói réteg, amelyre veszélyt nem jelent kevesebb maradna nélküle, ezúttal nem igaz.

Lucas Z

„Mindenképp ölnünk kell – de csak miután az árnyékok közül kifigyeltük az ellenségünk mozgását, s a feszült várakozás ráhangolt az erőszakra.”



A leghorrorisztiusabb pillanatokból...

Pro: precízen megformált noir-hangulat, korrekt alapok

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	16	10
GRAFIKA	08	20
AUDIO	04	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 192 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
76%

Kontra: szélsőséges brutalitással ábrázolt erőszak, és mögötte semmi





Ennyi maradt az angol állásokból a német támadás után!

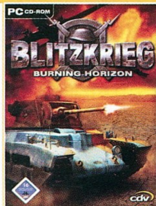


Ezek a szövetséges bombázók sem fognak több riadalmat okozni.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** CDV • **Fejlesztő:** La Plata/Nival Interactive • **Web:** www.blitzkrieg.de



- Önállóan játszható Blitzkrieg kiegészítő
- 18 küldetésből álló hadjárat
- Rommel legfontosabb ütközetei

Aréna:

Sudden Strike 81%



Afrika Korps vs Desert Rats 85%



Panzer General 3D 75%



Egy évvel ezelőtt az orosz illetőségű Nival szinte berobbant a Blitzkrieggel a stratégiai játékok piacára. A játék nemcsak a német nyelvterületen hódított, a grafikai csillogástól mentes, de ennek ellenére remek szoftver a tengerentúli játékosokat is megfogta. A hírek szerint javában készül a folytatás, de hogy a „karosszéktábornokok" addig se maradjanak tétlenül, kihozták az első önállóan játszható küldetéslemezt Burning Horizon alcímmel. A munka oroszlánrészét ismét az orosz fejlesztők végezték el, és bátran állíthatom, nem kell csalatkoznunk.



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

„A németek már a spájzban vannak...". A Burning Horizon legizgalmasabb része a 18 küldetésből álló Rommel hadjárat. Ebben a német hadsereg legendás hadvezérét, Erwin Rommelt személyesítjük meg. Hozzá a játékosok leggyakrabban az észak-afrikai hadszíntereket kapcsolják, de ne feledkezzünk meg arról, hogy aktív szerepet vállalt az 1940-es franciaországi, a '43-as szicíliai és a '44-es normandiai hadműveletekben is. A Burning Horizonban mind a négy hadjáratban részt vehetünk, de a fő hangsúly értelemszerűen az afrikai összecsapásokra helyeződik. A Blitzkrieghez képest ne várjunk forradalmi újításokat, ez mezei kiegészítő. Az alapjátékhoz képest visszalépés, hogy itt csak egyetlen hadjáratban szerepelhetünk, bár az is igaz, hogy ez az egy jóval hosszabb, mint amilyeneket a Blitzkriegben láttunk. A nagy elődhöz hasonlóan ebben is áthozhatjuk az előző küldetéseket túlélt tapasztalt egységeket. Sajnos ez a rész nem lett teljesen kidolgozva. Nagyon sokszor a tapasztalt egységeim semmiféle pozitívumot nem tudtak felmutatni az újoncokkal szemben. Nem sebeztek nagyobbat, nem lőttek messzebbre, a védelmük nem lett jobb. Egyedül a pontosságuk javult, de az sem túl látványosan. Nagy bánatom volt továbbá, hogy fegyvernemekből mindössze két csoport lett megkülönböztetve. A tüzérséghez tartozik a légvédelem, a tankelhárító lövegek és a nehézlövegek. A harckocsik között találjuk meg a felderítőket, az önjáró lövegeket (tankelhárítók, légvédelem, rakétavetők) és persze a német hadsereg gerincét alkotó páncélosokat. Az új fejlesztéseket tetszés szerint felhasználhattuk, gond nélkül lecserélhettük az elavult páncélosunkat önjáró légvédelmi ütegre, vagy a megunt tüzérséget a hírés-hírhedt 88 milliméteres Flak ágyúra. Se saját légierő, se saját gyalogoshadosztály, de még egy árva tengeralattjárót sem tudhatunk a magunkénak. A kiegészítő csapatok ezeket a hiányosságokat próbálják meg pótolni, ezek között rengeteg különleges egység található. A játékegyensúly egyik legnagyobb ellensége a magányos és láthatatlan mesterlövész lett. Az ő segítségével szinte korlátlan hatalomra tehetünk szert, a gyalogsági aknákon és az ellenséges mesterlövészeken kívül nincs ellenfele. Iszonyú távolságokból képes kilőni az ágyúk és lövegek kezelőszemélyzetét, miközben ő maga teljességgel láthatatlan. Sajnos a gép mesterséges intelligenciája semmit sem tesz annak érdekében, hogy megtalálja, bárgyún hagyja, hogy sorra kilőjük a gyalogosait (nem küld ki páncélozott őrjáratokat, nem indít felderítőgépet...). A kezelők nélkül maradt tüzérséget aztán a saját embereink foglalják el, így legtöbbször saját fegyvereivel győzhetjük le az ellenséget.

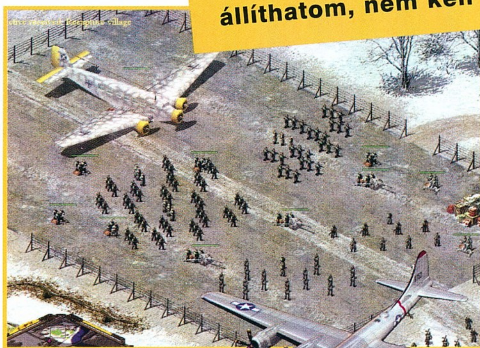
Grafika, hangok, zene: letűnt generáció. A Burning Horizon még mindig a Blitzkrieg motorját használja, szinte semmiféle változás nem történt. Még mindig a rögzített kameraállást és 2D-s megjelenítést használ. A robbanások viszont egész látványosak: a teherautók oldalra borulnak közvetlen találat esetén, a páncélosoknak leröpül a lövegtornyuk, a tüzérségi zárótűz mély krátereket hagy a talajon, a találatot kapott házak kigyulladnak, sőt néha teljesen össze is omlanak. Kétféle időjárás is befolyásolja a játékmenetet, esős időben és homokviharban a légierő nem képes ellátni a feladatát, ráadásul az egységek látótávolsága is lecsökken.

Sajnos a valós idejű stratégiai játékok rákfenéje itt is megtalálható, az egységek sokszor csúsznak a talajon, egymásba lógnak, nem oda mennek, ahová azt mi szeretnénk. Rendkívül idegesítő, amikor a veterán páncélosokat próbáljuk meg kimenteni a tüzérségi zárótűzből vagy a szőnyegbombázásból, és ahelyett, hogy a legrövidebb időn belül kihátrálnának a veszélyes zónából, nekiállnak kényelmesen forgolódni egészen addig, míg egy szerencsés találat véget nem vet katonai pályafutásának. Ráadásul a gép még csal is ilyen helyzetekben, mert az ő tüzérsége nagyságrendekkel gyorsabban leamortizálja a mi páncélosainkat, mint fordított esetben (ilyenkor persze jöhet a káromkodás és a visszatöltés).

A zene és a hang meglehetősen középszerű, mindössze azt érdemes megemlíteni, hogy az egységek az adott nép nyelvén nyugtázzák a parancsokat.



„A munka oroszlánrészét ismét az orosz fejlesztők végezték el, és bátran állíthatom, nem kell csalatkoznunk."



Ki kell emelnem a küldetések összeállítását és megszerkesztését, ez a rész egész profin lett kidolgozva. Minden küldetés több részből áll, gyakran csak menet közben kapjuk meg a szükséges információkat. A küldetések nagy része szerencsére nem a „pusztíts el mindenkit" koncepción alapul, az ellenség likvidálása másodlagos feladat. Lesz olyan küldetés is, ahol a vérontás helyett inkább arra kell rávennünk az ellenfél gyalogosait, hogy adják meg magukat. Ez a szemlélet egyébként jellemző volt Rommel afrikai hadjáratára: olyan eset is előfordult, hogy az elfogott felderítőket egy pakli cigaretta ellenében szabadon engedték.

Rommel híres győzelmei mellett bizony számos vereséget is magáénak tudhat. Az El-Alamein-i ütközetet sokan az afrikai hadjárat fordulópontjának tekintik, így ez sem maradhatott ki a Burning Horizonból. Az érdekesség az, hogy hiába is próbáljuk megváltoztatni a játékban a történelmet, esélyünk sincs a győzelemre, mindössze annyit tehetünk, hogy megpróbáljuk a veterán páncélosokat biztonságos helyre menekíteni.



Az utolsó küldetésben a normandiai partraszállást igyekszünk megakadályozni az Omega partszakaszon (itt szenvedték el a szövetséges erők a legnagyobb emberveszteséget). Itt sem tudjuk megállítani a szövetséges előrenyomulást, mindössze lelassítani. A valóságban Rommel pontosan tisztában volt azzal, hogy elveszítették a háborút, de úgy gondolta, harci siker esetén Németországnak esélye lenne kedvező békefeltételek kiharcolására.

Végezetül. Semmi korszakalkotó nincs a Burning Horizonban, de ennek ellenére egészen szórakoztató. Az orosz fejlesztők rengeteg adatot zsúfoltak a játékba, érdemes átolvasni az egységleírásokat. A hadjáraton kívül kapunk még 11 különálló küldetést, de ezen kívül semmi mást. Ideig-óráig el lehet vele lenni, sőt, az is tisztán látszik, hogy a fejlesztők számítanak a lelkes pályakészítők munkájára. Az igazi megoldást azonban a Blitzkrieg második részének minél gyorsabb befejezése hozhatja meg. Hajrá tovarisok, mi nektek szurkolunk!

Mocsy



Pro: szép, hosszú német hadjárat Erwin Rommel nyomdokain, addiktív játékmenet

HANGULAT	21	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	13	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 450, 64 MB RAM, 1,5 GB HDD

ÖSSZESEN
72%

Kontra: elrontott egységfejlődés, elavult grafika, kevés újdonság





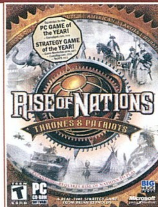
Ég a város, ég a ház is, nem is egy ház háromszáz is..

Napóleon Moszkvában, még a tél beállta előtt.

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Microsoft Games • **Fejlesztő:** Big Huge Games • **Web:** www.riseofnations.com



- 4 hadjárat, 3 új csoda, 6 új nemzet
- az 56-os forradalom újrajátszása
- hat kormányzati rendszer

Aréna:

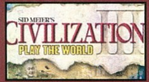
Civilization III: Conquest 85%



Cossacks: The Art of War 75%



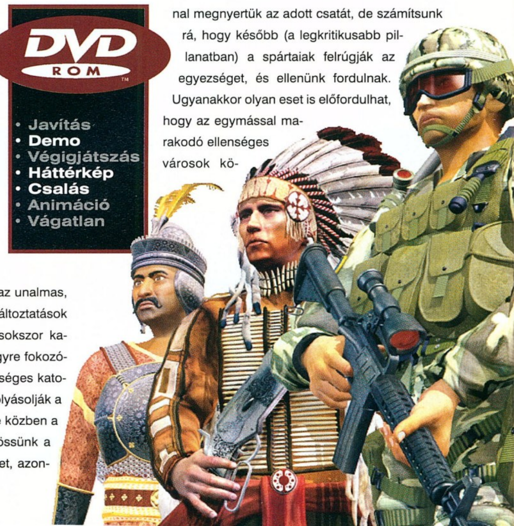
Civ III: Play the World 56%



Kiegészítő lemez tesztelése mindig is nagy kihívást jelent, hiszen az esetek nagy részében a rókáról, illetve annak sokadik bőréről szól az egész. A grafikusok terveznek néhány új egységet, a pályatervezők összedobnak egy új hadjáratot, majd mehet az egész sokszorosításra. Brian Reynolds és a Big Huge Games szerencsére egészen más koncepció alapján fogott hozzá a tavalyi év legjobb RTS-e, a Rise of Nations első kiegészítő lemezéhez. A Thrones and Patriots hat új nemzettel és kormányzati rendszerrel, három csodával, négy különálló hadjárattal, tengernyi új egységgel és újítással lepi meg a játékosokat.

Nagy Sándortól a hidegháborúig. Az alapjáték legnagyobb hiányosságai között tartom számon a történelmi hadjáratok mellőzését. Szép és jó a Rizikóból ismert „Hódítsd meg a világot" hadjárat, de egy számítógépes játékban ennél azért többet szeretnénk látni. Természetesen a Thrones and Patriotsban is lesz Conquer the World lehetőség, ahol mind a 24 nemzettel megvalósíthatjuk világhódító terveinket, de ezen kívül négy hadjáratban is bizonyíthatjuk hadvezéri képességeinket. Elsőként Nagy Sándor ókori birodalmát építhetjük fel ismét a híres hadvezért irányítva. Minden hadjáratban a cél az összes terület elfoglalása, illetve megtartása lesz. A készítők felismerték az alapjáték másik nagy hibáját is, az unalmas, ismétlődő csatákat. A kiegészítőben ezen a téren is változtatások történtek, az ellenfél városainak elfoglalása helyett sokszor kapunk olyan feladatot, hogy védjük meg a várost az egyre fokozódó támadások ellen, vagy öljünk meg elegendő ellenséges katonát a morál megtöréséhez. A döntéseink gyakran befolyásolják a későbbi eseményeket. A görög városállamok leverése közben a gép felkínálja azt a lehetőséget, hogy tűzszünetet kössünk a spártaiakkal. Amennyiben elfogadjuk ezt a lehetőséget, azonnal megnyertük az adott csatát, de számítsunk rá, hogy később (a legkritikusabb pillanatban) a spártaiak felrúgják az egyezséget, és ellenünk fordulnak. Ugyanakkor olyan eset is előfordulhat, hogy az egymással marakodó ellenséges városok kö-









zül szövetséget kötünk az egyikkel, aki cserébe hajlandó elárulni a félelmetes perzsa harci elefántok sebezhető pontjait (az életerejük 30%-kal csökken).

„A Thrones and Patriots hat új nemzettel és kormányzati rendszerrel, három csodával, négy különálló hadjárattal, tengernyi új egységgel és újítással lepi meg a játékosokat."



A második hadjáratban a napóleoni háborúk korába csöppenünk bele, természetesen a korzikai tábornok oldalán. Kezdetben még a francia Direktórium parancsnoksága alatt kell tevékenykednünk (ők mondják meg, hol kell megütköznünk az ellenséggel), de néhány sikeres hadjárat után Császárrá koronázhatjuk magunkat, és onnantól kezdve szabad kezet kapunk. A vesztes csaták következménye a száműzetés, de még onnan is visszatérhetünk. Ebben a hadjáratban „csak" Európában harcolhatunk, az Újvilág meghódítására a harmadik hadjáratban lesz lehetőségünk. Itt már több nép (11) közül választhatunk, és a feladatunk a választott nemzet függvényében változik. A két új indián nemzettel (irokéz, lakota) a cél az európai telepesek kiűzése a kontinensről, az amerikai bevándorlók a brit zsarnokoktól szeretnének megszabadulni, míg az angolok elegendő aranyat szeretnének kisajtolni a gyarmatokból. A negyedik hadjárat rejti a legtöbb lehetőséget. Itt a két szuperhatalom (USA, Szovjetunió) feszül egymásnak a második világháborút követő hidegháborús időszakban. Ezúttal már az egész bolygót érintő konfliktusról van szó. Kezdéskor még nincs háborús helyzet, de az atomrakéták bizony már becélozták az ellenséges nagyvárosokat. Menet közben módunkban áll újabb atomfegyvert vásárolni (meglehetősen borsos áron), ezt főként akkor kell alkalmaznunk, ha az oroszok belehúztak a fegyverkezésbe. Békeidőben lehetőségünk lesz kémküldetések megszervezésére és végrehajtására. Ilyenkor néhány titkos ügynök száll partra szovjet területen, ahol szabotázsakciókat (rakétasilók felrobbantása, gazdasági épületek szabotálása stb.) kell végrehajtaniuk. Ebben a hadjáratban a közelmúlt összes fontosabb történelmi eseménye helyet kapott: lesz kubai rakétaválság, vietnami intervenció, Észak- és Dél-Korea háborúja, sőt még az '56-os magyar forradalmat is újrajátszhatjuk. Az amerikaiak oldalán megtehetjük, hogy támogatjuk a Nagy Imre kormányt az oroszok ellen így integrálva kis hazánkat a szabad világba. Ezeket az eseményeket azonban az oroszok nem nézik jó szemmel, a Brezsnyev-Csernyenkó-Andropov kormány végső esetben még atomcsapással is bebüntetheti a merészebb akcióinkat. Ilyenkor a célterületek teljesen elnéptelenednek, újra meg kell azokat hódítani. A válaszcsapás nem automatikus, mi döntjük el, hogy atomfegyverrel vagy hagyományos eszközökkel válaszolunk a nukleáris rakétákra. A hidegháború azonban megnyerhető egyetlen puskalövés nélkül, nem kötelező válságba sodorni az egész világot. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a gazdaságunkat olyan szintre fejleszteni (a területek fejlettségi szintje határozza meg a bevételeinket), hogy az oroszok azt már képtelenek legyenek behozni.

Az újdonság varázsa. A meglévő 18 népcsoport mellé újabb hat társul. Az észak-amerikai bennszülöttek közül a lakoták és az irokézek lettek kiválasztva, őket kell győzelemre vezetnünk. Az amerikai nép tulajdonképpen az európai telepesek leszármazottjai, akik meg szeretnének szabadulni a brit fennhatóságtól. A hollandok a kereskedelem és a tengeri hadviselés terén emelkednek ki a többi nép közül. A nagy keleti civilizációk közül két népcsoport, az indiaiak és a perzsák léptek színre, és nem hagyták otthon a félelmetes harci elefántokat sem. Új egységekből húsznál is többet találhatunk, ehhez vegyük még hozzá az alapjátékbelieket is.

Sokan hiányolták a Civilization sorozatok egyik legjobb lehetőségét, a különböző kormányzati formákat. A kiegészítőben ezek végre megjelentek, egészen jó hatásfokkal. Új épületünk a Szenátus, itt választhatjuk ki a mentalitásunknak leginkább megfelelő kormányzási formát. Hat lehetőség közül szemezhetünk (despotizmus, köztársaság, demokrácia, kommunizmus, kapitalizmus, monarchia). Minden államformában egy bizonyos egységtípus vagy fejlesztés olcsóbb (pl. a despotizmusban a kaszárnyákban kiképzett egységek, a monarchiában a lovasság kerül kevesebbe). Ezen felül minden államformában kapunk egy különleges egységet (hasonló, mint a tábornok), aki a körülötte lévő egységek képességeit turbózza fel.

Csodák terén már nem volt ekkora felhajtás, mindössze három új kiemelkedő alkotás került a játékba (Forbidden City, Hanging Gardens, Red Fort).

Összegzés. Ez a kiegészítő iskolapéldája annak, hogyan lehet egy nagyon jó játékból még jobbat faragni. Grafikailag ugyan nem tartozik a divatos 3D csodák közé, de ez egyáltalán nem befolyásolja negatív irányba a játékmenetet, annyira jól animálnak az egységek, ráadásul minden apró részlet gyönyörűen ki lett dolgozva. Bánja a fene, hogy nem lehet 360 fokban körbeforgatni (ez a funkció a legtöbb RTS-ben amúgy is teljesen felesleges). A négy hadjárat és az új lehetőségekkel kibővített Conquer the World rész hosszú időre leköti a játékosokat. A műfaj rajongóinak érdemes megnézni, nem fognak csalódni benne.

Mocsy

Pro: új nemzetek, különleges egységek, hadjáratok, kormányzási módok

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	16	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 750 MB HDD

ÖSSZESEN
85%

Kontra: szép lassan elavuló grafikus motor





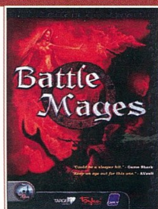
Messze felülemelkedve...

Vagy katonáink közé vegyülve

BATTLE MAGES

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Buka Entertainment • **Fejlesztő:** Targem • **Web:** www.buka.com



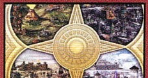
- Élvezetes, de nem kiemelkedő
- Lovasság, gyalogság, mágikus-neheztüzérség
- Grafikája látványos, mégsem lassú

Aréna:

Warcraft III Frozen Throne 89%



HoMM IV 82%



Warhammer Dark Omen 81%



Jó, sőt mi több, egészen magával ragadó játék a Battle Mages, de azokat az ígéreteket korántsem váltja be, amelyek a viszonylag hosszúra nyúlt fejlesztési időszak vége felé rendszeresen napvilágot láttak az orosz illetőségű fejlesztőcsapattól, illetve a kiadótól.
Magunk között szólva, a saját bevallásuk szerint hardcore stratégiai és RPG játékosokból verbuválódott, első játékát fejlesztő Targem ezekben az ígéretekben nagyon magasra tette a lécet. Így nem okozott túl nagy meglepetést, hogy kipróbálva a játékot már nem igazán köszöntek vissza ezek az egyesével már fel-felbukkant, egyetlen játékban azonban még soha össze nem hozott jellemzők.
No, de a fanyalgást félre téve gyorsan szögezzük le, hogy a Battle Magest lehet szeretni, sőt, könnyen meg lehet szeretni, és ez a szerepjáték elemekkel is vastagon átitatott program hosszú órákra tartalmas szórakozást ígér a valósidejű stratégiai játékokat kedvelőknek.

Annak ellenére, hogy rövid úton bebizonyosodott, túlzott elvárásokkal ültem le a „még meleg" Battle Mages elé, csalódásnak mégsem nevezném ezt a találkozást. Már csak azért sem, mert a kérlelhetetlenül eljövő lapzártáig inkább csak belemelegedni sikerült a történetbe, mintsem végigkövetni a központi kristály, a napfény és mágia forrása körül létrehozott fantasy világ nagy kataklizmájának eseményeit.

Varázsló leszel vagy katona. Ezzel az első pillantásra mindent eldöntő, a játék valóságában azonban jóval kisebb horderejű kérdéssel szembesül a játékos, amikor elindítja a történet végigjátszását a Battle Magesben. A három birodalmi varázslóiskola mellett ugyanis katonai parancsnokként is be lehet avatkozni abba a küzdelembe, amelyet egy rossz útra tért, élőholtjaival az éltető kristály elpusztítására törő varázsló ellen vívnak a világ emberei, tündéi, de még orkjai is. A gyakorlatban hamar bebizonyosodik, hogy nincs is akkora különbség a hadvezér és a különböző irányzatok varázslói között, hiszen a játékost jelképező karakter fejlődése teljesen szabad, nem szintlépés jellegű, mint a szerepjátékokban. Ugyan minden egyes győzelemért és küldetés elvégzéséért a játék tapasztalati ponttal jutalmaz, de ezek szabadon költhetők el az alaptulajdonságok megerősítésére, új képességekre, illetve varázslatok megtanulására. Első pillantásra talán kevésnek is tűnik a négy alapvető jellemző, de mivel az értékük növeléséhez szükséges tapasztalati pont mennyisége exponenciálisan emelkedik, lesz bővem mire költeni. Márpedig ha nem eléggé magas szintű a játékos mágiája, akkor lemondhat a magasabb szinten megtanulható (elsajátításuk szintén pontokba kerül) varázslatok használatáról. Vagy ami talán még egy fokkal





rosszabb, ha nem eléggé magas szinten ismeri a parancsnoklás művészetét, akkor a seregébe besorozható egységek száma lesz korlátozott.

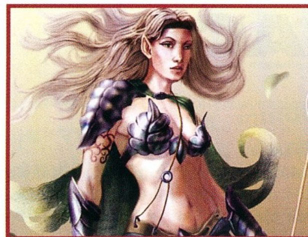
Vadakat terelő mindenképpen. Bár címe a csatamágust magasztalja, a játék természetesen játszhatatlan, de legalább is megnyerhetetlen, ha a játékos nem egy sereg élén vág bele a feladatok megoldásába. Szerencsére vagy sajnos – ez ízlés kérdése –, de már a helyszín elérésekor, az új varázslótoronyba költözéskor parancsnoksága alá van rendelve néhány egység. Ezek jellege és harcértéke, ha nem is végtelenül, de kellőképpen változatos.

Közelharcra ott a lovasság és a gyalogság, a hátsó sorokból pedig nem csak íjászok, de mágiahasználók is szórják az áldást az ellenre, aki ettől jó esetben megdöglend. A faji hovatartozás (jelesül ember, ork, tünde) gyakorlatilag lényegtelen, minden fajnak megvannak az egymásnak megfeleltethető egységei. Azt pedig típusa válogatja, hogy egy ilyen egység hány főt számlál. A „bocskorosok" hatosával alkotnak egységet, a hátason nyargalászó harcosok hármasával, míg a távolsági fegyvert hordozó harcosok nyolcan tartoznak egy csapatba, és nem meglepő módon a varázstudók egyedül jelentenek egy egységet. Az egység addig létezik, amíg az utolsó katonája is el nem esik, de addig a jobb létre szenderült katonák némi aranyért bármely városban pótolhatók.

A harcérték a puszta létszámon túl erősen függ a tapasztalattól, ami szemben a főszereplővel, az egységek esetében szigorúan pontokhoz kötött szintlépésekben jelenik meg. A játékosnak arról azonban nem szabad megfeledkezniük, hogy ha nem eléggé magas a hadi jártasságuk (Military Skill), akkor az alájuk rendelt csapatok közül csak néhány érheti el fejlettségének maximumát. Gyakorlatilag ugyanis egy-egy egységnek két állapota van, például az ember harcosokból kellő tapasztalás után lovagok válnak, és ennél a típusváltásnál szokott elakadni a dolog, ha a játékos kevés tapasztalati pontot költ a hadi tanulmányaira. Ezen felül igen komolyan avatkoznak be az egységek jellemzőibe a használatukra adott varázstárgyak, melyek, ha nem is minden bokorban, de viszonylag gyakran teremnek a játékban, és egy csapat egyszerre négyet használhat belőlük aktívan.



Belemenős közelharc. A küzdelmek kimenetelében azért a lényegi elem az egységek száma és létszáma, mert a játékosnak finom taktikázásra nincs lehetősége – az igazat megvallva még durvára is csak korlátozottan. Leginkább talán annak hiánya tűnik fel, hogy be lehessen állítani az egységek általános reagálását, mivel így a csapatok, amint „meglátnak" egy ellenséges alakulatot, azonnal támadásba lendülnek, és gyakorta szétzilálják ezzel az egyébként szintén teljesen automatikusan és megváltoztathatatlanul felvett formációt. Szerencsére ez utóbbi a lehető legészszerűbb, a közelharci egységek mindig az első vonalba kerülnek, a távolsági fegyverrel bírók pedig mint-



egy hátvédként fedezik a legsebezhetőbb mágiahasználókat. Az igazi gondok ott kezdődnek, amikor a hátsó sorban álló íjászok veszik észre elsőként az oldalról közeledő ellenfelet, mert akkor minden formáció borul, amint megindulnak. Arra azért van lehetőség, hogy a játékos az ellenfelüket a csata forgatagában mindig a lehető legközelebb kereső egységek bármelyikének közvetlen parancsot adjon egy másik ellenfél támadására.

A taktikai tervezés szerepét átveszi a mágikus támogatás kiagyalásának lehetősége, hiszen a testetlen szellemalakként csapatai felett lebegő mágus védő és támadó mágiájával nagyon hatékonyan tud beavatkozni a küzdelem kimenetelébe. A kifejezetten támadó varázslatok mellett akad szép számmal fondorlatos, egy-két jellemzőt nagymértékben rontó mágia is, amellyel nagyon le lehet rontani az ellenség egységeinek harcértékét. Ugyanígy, a direkt gyógyítás helyett a nem élet szférához tartozó varázslók is találnak saját diszciplínáik között a saját egységek életerejét visszaállító varázslatokat. Használatuknak az elsütésükhöz szükséges manna feltöltési ideje szab határt, amit a tapasztalati pontok heves manna „képességre" pakolásával lehet gyorsítani, no persze a magas szintű mágiák ettől még nem fognak másodpercenként visszajönni.



Erőszakos történetszervezés. A játék fejlesztői igen erőszakosan oldották meg az általuk kitalált történet és a növekedő nehézségi szint összehangolását. A fő küldetések mellett számos szabadon választható mellékszálat kínáló területek közötti váltáskor a játékos elveszti egységeit, és új, jóval kisebb tapasztalatú csapatokkal kell nekivágnia. Onnan kezdve, hogy ezt nem kiszúrásnak, hanem kihívásnak tekinti valaki, a játék egészen élvezetessé válik, ami ugyan az ígért forradalmi változásokat nem igazán hozta el. Többek között nyoma sincs a játékos ténykedésére aktívan reagáló mesterséges intelligenciának, a felajánlott küldetések sorrendje, de még a „véletlen" rajtaütések helye és a résztvevőinek létszáma is pontosan ismétlődik minden egyes próbálkozáskor.

Amire viszont nem igazán lehet panaszkodni, az a játék grafikai kivitelezése, bár kétségtelen, hogy nem a leglátványosabb effekteket használja a játéktörténelemben, de nem is kell hozzá DirectX9-es vezérlő, és ami egy stratégiai játék esetében a legfontosabb, kettős kamerakezelési megoldása roppant nagy szabadságot nyújt. A sereg vonulását értelemszerűen a követő módban legcélszerűbb figyelemmel kísérni (hiszen túlságosan eltávolodva a manna nem töltődik), a csatateret megközelítve azonban nyugodtan el lehet szakadni a seregtől, és a terep néhány egérmozdulattal tetszőlegesen irányból, szögből és távolságból is felmérhető.

Mindent összevetve jó hangulatú, történetében fordulatos játékot kapunk a Battle Mages-zel, de forradalminak és mindent verőnek semmiképpen nem nevezhető. Az már másik kérdés, hogy a taktikai szempontból igen kis mozgásteret kínáló harci motor mennyire lesz népszerű a belső hálózaton vagy a GameSpy rendszerén keresztül játszható többjátékos üzemmódban, ahol nem támogatja némi izgalommal háttértörténet.

Schuerue

Pro: Jó kamerakezelés, látványos és kis igényű grafika, szabad játékosfejlesztés

HANGULAT	19	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 733, 128 MB RAM, 900 MB HDD

ÖSSZESEN
76%

Kontra: Szigorú történetvezetés, taktikai elemek hiánya, butácska intelligencia



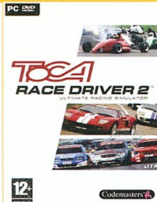




TOCA RACE DRIVER 2

INFOBOX

Kategória: autószimulátor • **Kiadó:** Codemasters • **Fejlesztő:** Juice Studios • **Web:** www.codemasters.com



- 35 autó
- 15 kategória
- 48 pálya

Aréna:

TOCA 74%



GT Racing 2002 82%



Sports Car GT 85%

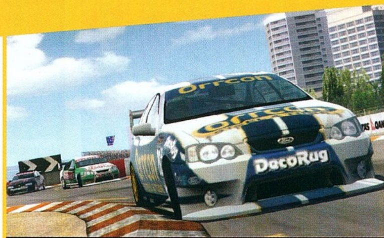


A Codemasters halálos tempót diktál. Egyedül ez az angol székhelyű cég volt képes felvenni a kesztyűt, tartani az EA gyilkos rohamát, és konkurálni az NFS-sorozattal. Nagy példányszámú eladásaikon felbuzdulva (TOCA Race Driver, Colin McRae Rally 3) e nevek azonnali folytatását is megjelentették alig egy évvel később. Míg a Colin 04 az előző rész ordító hibáit javította, és húzott ki újabb pénzmagot az elvakult rajongók zsebéből, addig a TOCA-RD2 jóval bőkezűbb, ám a végelszámolásnál mégis gyengébb házon belüli vetélytársánál. Nézzük a részleteket egy rendhagyó cikk keretében!

Codies-pówwa. Immáron fixen leszögezhetjük, hogy a Codemasters számára a belbecsnél sokkal inkább fontosabb maga a külcsín és a marketinges csinnadratta: hány autót vezethetünk, hány pályán tehetjük próbára tudásunkat, hányfajta bajnokságban állhatunk rajthoz, milyen grafikai motor mozgatja a játékot, milyen szenzációs átvezetőkkel spékelték meg a történetet és így tovább. Számomra azonban ezek a külsőségek mit sem érnek valódi tartalom és jól látható értékek nélkül. Valahogy így voltam ezzel már a Colin 04 esetében is, azonban a játékélmény és a javítások miatt meglágyult a szívem. Most azonban, a Race Driver 2 esetében az új lehetőségek dacára is világosan látszik a szándék, a még több pénz összeharácsolása!

Ultimátum. Azok, akik a játék alcíme alapján bedőltek a „leges legjobb autóverseny-szimulátor" jelzőnek jogosan csóválják majd fejüket a fizikai motort tesztelve, legyen szó oválpályás megmérettetésről, kamionversenyről, jégrallyról, nyitott karosszériás bajnokságról vagy a játék gerincéül szolgáló túraautó versenyekről. A fizika pro-szimulátor módban sem közelíti meg az elvárt színvonalat, talán legjobban a doboz vagy könyv jelzővel illethetném járgányunk viselkedését. Az aszfalton ez még úgy-ahogy megállja helyét, érezzük a határokat, korrigálni tudjuk a kitöréseket, és finom gázelvételekkel kordában lehet tartani a járgányokat. Valahogy azonban minden járműnél az az érzésünk, hogy azok súlytalanok, pillekönnyűek. Mintha egy lepréselt papírgurigával autóz-

„A Codemasters az első résznél is nagyobb fába vágta a fejszéjét... rendesen ki is csorbult."



nánk, mely bukkanókon áthaladva képes akár métereseket repülni a levegőben (Bathurst kriminális ebből a szempontból!), és egy-egy kerékvetőről akár duplaszaltót is leírhatunk. Az igazi sokk azonban az aszfalton túl ér: a rally-versenyek alatt ide-oda oldalazva csúszkáló autó elképesztően szürreális (legjobban visszajátszáskor szórakozhatunk), de a fizika már a füvön és a salakágyban is fura. Én gyakran estem-keltem az említett 2 helyen, ám sok esetben előfordult, hogy a gépi pilóták mindeme veszélyekkel dacolva nemes egyszerűséggel a füvön vagy akár a salakon átrongyolva előztek meg, mindennemű lendületvesztés nélkül. Legjobban azonban a féktávokon szórakoztam, melyen a gép fogható (kigyorsítások terén és végsebességben általában jobb nálunk), sőt, zárt karosszériás versenyeken az





ellenfeleket is lehet további fékezőként használni, ha finoman beléjük lökődünk hátulról. Rövidre fogva mondandómat ez a fizikai modell alig több egy árkád autóverseny által kínált alternatívánál; számos, kisebb publicitást kapott játék jobban megbirkózott e feladattal.

Történet, vezetés. Természetesen nem csak karrier-mód található a játékban, számos egyéb versenyzési lehetőséget is találunk, azonban mégis ez az a rész, amelyet mindenki ki fog próbálni, így a játék gerincét képezi.

Ryan McKane, az első részben megismert arrogáns, ám szíve-a-helyén figura nem tér vissza. Ehelyett, csavaros fordulattal egy névtelen versenyzőt alakítunk, és az ő szemszögéből látjuk leperegni az eseményeket. Az elején talán még csettintettem, de egy idő után irtóan zavart az állandó svenkelés-fejrázás és az, hogy képtelen voltam azonosulni a főszereplővel. Hiába a jó rendezés és a tényleg klassz megvalósítás, ha a mellékszereplők nem stimmelnek, közel sem olyan ötletes karakterek, mint az előző rész figurái. A versenyeket futószalagon játszottam egymás után, néhány kivételével közepesen motiváltan. A történet nem ágazik el, és nincsenek véletlenszerű események sem, egy nagy csőben kell végigeveznünk. Végül aztán a 4. bajnoki szezonban szakadt el a cérna, egész egyszerűen képtelen voltam továbbvinni a játékot, ilyen még soha nem fordult elő velem ezelőtt: zúgott a fejem, hányingerem lett, ha csak rá kellett néznem...

...a gyógyulást a SimBin által fejlesztett, FIA hivatalos licenccel támogatott GTR játékának újságírói demója hozta el, mely egyben fontos dolgokra rá is ébresztett – ezekre a zárszóban még visszatérek.



Audiovizuális élmény. A grafikai motor szinte változatlanul került át a játékba, mostanra már korosodóan. Mindent maximális részletességre állítva a járművek közelről sem olyan ütősek már, a pályák kialakítása a legtöbb helyen sivár és kopottas, a textúrák is mosottak. Ennyi idő alatt is fel kellett volna díszíteni a pályákat, és megadni a lehetőséget a még szebb megjelenítéshez; ez részemről igénytelenséget tükröz. Visszapillantó tükör hiányában – na, ekkora ökörséget meg még nem láttam – pedig állandó hátranézésekkel és az idióta nyilak segítségével tájékozódhatunk.

„Déja vu: a játék minden egyes eleme az első részből ismerősnek hat."

A motorhangok terén akad néhány kifejezetten jó, azonban nagy részük teljesen átlagos, és akadnak elképesztően rosszul mintavételezettek is. Mivel az igazi autóversenyeknek ez az aspektusa az egyik legfontosabb, a Codemasters itt újabb komoly hibát vétett, és megelégedett az átlagos mércével. Kész szerencse, hogy a hanghatások tekintetében a jó színészgárda úgy-ahogy megmenti a mundér becsületét.

Piacgazdaság. Ez eddig sem volt titok: a PC-s játékok piacán is farkastörvények uralkodnak, minél rövidebb idő alatt minél nagyobb darabszámban eladható tömegterméket kell készíteni. Tökéletes példa erre a TOCAR-RD2, melyet a szimulátorhívők messziről kerülni fognak, ugyanakkor az átlagos játékosok számára túlságosan is nehéz kihívást garantál. Szomorúan konstatálom csak-, hogy a nemzetközi sajtó milyen jól fogadja a játékot, és számos országban a toplisták élére is került előrevetítvén a következő részt és a séma továbbragozását.

Bizonyára bennem van a hiba, de még mindig sokkal jobban érdekel a SimBin, a Warthog, a BugBear, a Polyphony Digital vagy egy lelkes új fejlesztőcsapat első játéka, mint egy újabb Codies-rókabőr. A piac azonban piszok módon kilöki magából az igényességre törekvést, és ezzel a kisebb közönséghez szóló játékok fejlesztőit. A Magnetic Fields annak idején megásta a sírját a kiváló Rally Championshippel, a MileStone a rendkívül jó SuperBike játékok óta vergődik, a NASCAR királyait, a Papyrust pedig a Sierra éppen a napokban tette lapátra. Minőségi játékokra hiába van továbbra is igény, ha a néhány tízezer fanatikus rajongó nyomába sem érhet annak a milliós nagyságrendű egyszeri játékosnak, akik egy TOCA-RD2-höz hasonló, hirdetésekkel megtámogatott programot vesznek le a polcról – hiszen ha a csapból is az folyik, már-már én is elhiszem, hogy jó. A pontszám azonban bizonyosságom afelől, hogy engem csak átmenetileg tévesztettek meg...

Dauby

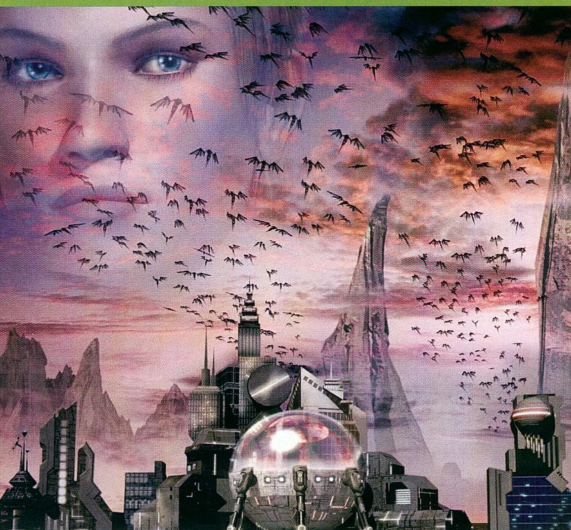
Pro: jó irányítás, rengeteg lehetőség, jól belőtt nehézségi szint

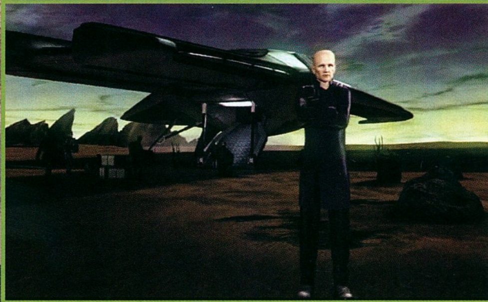
HANGULAT	14	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 256 MB RAM, 1,2 GB HDD

ÖSSZESEN
73%

Kontra: egysíkú történet, túlságosan árkád-érzés és doboz-fizika

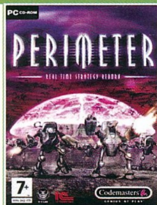




PERIMETER

INFOBOX

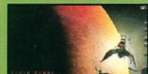
Kategória: RTS • **Kiadó:** Codemasters • **Fejlesztő:** 1C • **Web:** www.codemasters.com



- újszerű sci-fi RTS, terraformálásra kihegyezve

Aréna:

Dark Colony 80%



Space Colony 75%



Starcraft 90%



Véleményem szerint az utóbbi idők egyik legjobban domináló játékstílusa a klasszikus RTS-eké (most jóindulatúan tekintsünk el attól, hogy az utóbbi időben mindent ennek neveznek, mert jól cseng a marketingesek fülében). Gyakorlatilag minden a WarCraft illetve a Command & Conquer sorozat valamelyik darabját koppintotta több-kevesebb sikerrel. Még emlékszem az első screenshotokra a Perimeterről, amikor mindenki elhűlve nézegette a voxeles talajt és a hatalmas szappanbuboréknak kinéző energiapajzsokat, valamint a több száz repülő valamit, amint előjöttek egy kráterből, és nekiütköztek... Mindenki egyöntetű véleménye az volt, hogy ha az orosz fiúk (nem emlékszem, hogy akkor is 1C-nek hívták-e őket, mindenesetre ennek a csapatnak a neve áll most a kész játék dobozán) ezt meg tudják csinálni, ebből valami nagyon nagy dolog sülhet ki! Nos, az álom valósággá vált, a fejlesztés nem tűnt el a süllyesztőben, és megjelent a Codemasters gondozásában – bár nem egészen úgy és azt beváltva, amit vártam tőle...

Az RTS „forradalom". Mindjárt a cikk elején le kell szögeznem, hogy a Perimeter más – nagyon más –, mint az eddigi RTS játékok: mivel a fejlesztők az egész motorjukat a talajra és a talajváltozásra hegyezték ki, nem meglepő módon a játékkoncepciót is erre építették! Vagyis a talajegyengetés, illetve az ellenfél bázisának feltúrása kulcsfontosságú lesz a játék folyamán (én ezt nem nevezném terraformálásnak, noha kissé fellengzősen így emlegetik mindenfelé).

Ezen kívül az egységek kezelése is jelentősen megváltozott: Háromféle alapegységet gyártunk, és a különféle laborjainknak (meg annak, hogy a tervezők éppen mit tiltottak le az adott pályán) megfelelően alakíthatjuk/morfolhatjuk át őket különféle harci egységekké. Ezt a különleges nanotechnológia teszi lehetővé, de a játék technológiai és történeti háttere nagyon zűrős (még nekem is, aki pedig sci-fin nőttem fel), így ebbe inkább ne menjünk bele. A lényeg az, hogy amíg az alapegységeket gyártjuk ezerrel, addig bármiféle egységre átalakíthatjuk a szakasztot. Ez valóban újszerű megközelítés, mert menet közben változtathatjuk erőinket attól függően, hogy éppen támadni/védekezni, földön, levegőben – esetleg föld alatt – akarunk-e mozogni! Sajnos a rendszernek van néhány nagy hibája, amit érzésem szerint az orosz fiúk nem tudtak jól megoldani:



• Az utánpótlás-alapegységek mindig oda szaladnak, ahol a szakasz éppen van (általában a frontvonalra), és jó részük szépen el is pusztul. Én csak azt a megoldást találtam, hogy felváltva 2 szakasszal támadok, és egyet mindig visszavonok, hogy pótoljam a veszteségeket

• Szerintem abszolút butaság, hogy az egyszer már kialakított egységek ahogy sebesülnek, vesztenek az „anyagukból“. Ezt nem tudom jobban leírni, de látni fogjátok, hogy a morfolásjelző egy idő után negatív értékeket mutat. Vagyis van 4 egységem, de ha újra átalakítanám őket, már csak 3 ugyanolyan típusút tudnék csinálni...

• Az alapegységek tömeges gyártása nincs jól kifejlesztve. Eszeveszetten kell klikkelni rájuk (a nagy egységekhez 10-15 alapegység kell), ami komolyabb seregek kialakítása során, de főleg az utánpótlás gyártásakor nagyon idegesítő lesz egy idő múlva



A háttértörténetről már említettem, hogy ember legyen a talpán, aki megérti, hogy ki melyik oldalon áll, ki és miért harcol, s tulajdonképpen mi is a mi szerepünk. Ennek ellenére a feladatok a pályákon világosak – nem is nagyon érdemes eltérni tőlük, mert a program ezt általában nem tolerálja (mint mondjuk az én esetemben, aki úgy akartam megnyerni egy versenyfutást, hogy az ellent szépen kiirtom).

Grafika. Mint már említettem, a játék egyik legnagyobb ígérete a grafikája volt, amely lassulás nélkül képes kezelni akár 500 egységet is! Nos, ez így, ebben a formában... igaz. Csak azt tegyük még hozzá, hogy a játék „per definitionem“ dög lassú a kinnlevő egységek számától függetlenül. Nem mondom, hogy szuper gépem van, de egy Radeon 9800SE-n és 1,7 GHz-es Athlonon (512 MB RAM) azért nem kellene büszke 8 FPS-t produkálnia bármely RTS játéknak. E játéktípus esetében nyilván megengedőbb az ember, mondjuk kiegyezik 20 FPS-sel, de azért a lassúságnak is van határa! Viszont ezt a „sebességet“ a játék tényleg produkálta 5, 10 vagy 200 egységgel is – a reklám tehát igaz! Vannak persze effektek (a pajzseffekt például), amelyek szépek, vannak olyanok, amelyek elcsúsznak, és sajnos vannak olyanok, amelyek egyszerűen hiányoznak! Kicsit ideges lettem, amikor a föld alatti egységeket támadó ágyúmról nem lehetett eldönteni, hogy most éppen lő-e, és ha igen, kire...

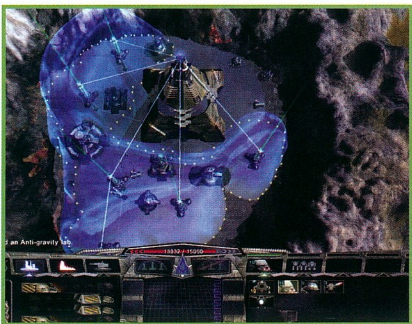
Az egységek egyébként nagyjából tűrhetően néznének ki, ha látná őket az ember. A repülők legtöbbször olyan magasan mennek, hogy csak az árnyékuk látszik, a földi egységek leginkább bolhaméretűek, a földalatti egységek pedig ugye értelemszerűen nem látszanak...

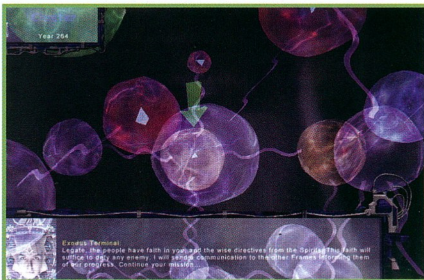
Összességében a grafika szerintem nem lett olyan, mint amilyennek az előzetesek alapján vártuk (a fiúk jól tudnak screenshotokat csinálni), de ilyen sebességgel ez szerintem elfogadhatatlan és eladhatatlan.

Zene. Semmi különös. Engem kimondottan idegesített a narrátor bájgúnár hangja és az, hogy állandóan legátusnak („Legate“) szólított, de hát ez a „fíling“ része nyilván, csak én nem érzem át eléggé. Ezen felül nem hagyott bennem nyomott sem pozitív, sem negatív irányban.

Játékmenet. Mint már említettem, a játék próbál újítani az eléggé elcsépelt RTS piacon, és ez mindenképpen a javára írandó! Csak halkan jegyzem meg, hogy az utóbbi időben az innováció teljesen eltűnőben van a játékiparágból, a kiadók a legminimálisabb újításra is lecsapnak, és kíméletlenül kiirtják a játéktervekből. Így aztán valóságos felüdülés látni valamit, ami más – és a Perimeter bizony több újítást is tartalmaz.

Emiatt persze jóval nehezebb hozzászokni a kezeléséhez (legalább 6-8 pálya kell hozzá, mert a tutorial nagyon alapszintűre sikeredett), és sajnos nagyon sokan nem fogják venni maguknak a fáradtságot, hogy ennyi időt rászánjanak! Több emberrel is beszéltem, akik amúgy (állítólag) szeretik ezt a stílust, a Perimetert viszont visszadobták, hogy túl bonyolult és a ****** (cenzúrázva) fogja megtanulni.





Emellett persze akadnak benne butaságok (bugok, tervezési hibák) is jócskán. Ebben a játékban minden az energia körül forog, hiszen ha van energiánk, akkor áthatolhatatlan energiamezővel vehetjük körül magunkat, és csak kacsingatunk ki mögüle. Viszont számomra nagyon furcsa volt, hogy ennek az energiamenedzsmentnek a követése szinte lehetetlen! Nem lehet tudni, mennyit termelünk, és pontosan kik is használják azt el. Tömeggyártás mellett szinte nem volt energiafogyasztásom, míg amikor az egységeim elkezdtek rakétákat (nem is lézersugarakat!!!) lövöldözni, egyből negatívba ment az energiamérlegem...

A méret- és irányításbeli gondokról már beszéltem, de néha maga a játékmechanizmus is nehezen érthető. Például az ellenség földalatti egységei teljesen szétrombolták a bázisomat (ami nem egyenletes talajon áll, az folyamatosan sérül), míg az én vakondjaim felszántották az ő bázisát keresztül-kasul, és semmi baja sem lett semminek! Hasonlóképpen, míg én 10 energiatermelővel alig bírom fenntartani a pajzsot néhány másodpercig, a gépnek semmi gondot nem okoz az utolsó energiatermelőjével többször ennyi ideig pajzsot generálni... Szóval erősen csalásszaga van a dolognak, ami ráadásul követhetetlen is, mert semmiféle visszajelzésünk nincs ezekről a dolgokról.

Összefoglalás. Személy szerint én a program összes hibáját megbocsátanám, ha elfogadható sebességgel futna – de így, közepes géppel nem vagyok hajlandó több időt szánni rá, mint amennyit e cikk megírása miatt tettem. Mire pedig olyan gépem lesz, amelyiken gond nélkül fog futni, addigra már régen el is felejtődött... Első próbálkozásnak határozottan jó, és az újító szellem mindenképpen értékelendő, de csak nagyon erős fanatikusoknak ajánlanám bivalyerős géppel.

Legate „The Vanquisher“ Pellus

Pro: újszerű játékmenet és ötletek

HANGULAT	19	25	**GÉPIGÉNY** PIII 1000, 256 MB RAM, 950 MB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	17	25	
EREDETISÉG	10	10	**ÖSSZESEN 75%**
GRAFIKA	16	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: iszonyú lassú, első játékra jellemző idegesítő apróságok





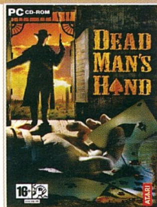
Lelőhető objektumok

Don Coyote városa

DEAD MAN'S HAND

INFOBOX

Kategória: western FPS • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Human Head Studios • **Web:** www.dmhgame.com



- Konzolos életérzés
- Főhős hangja
- Lovas küldetések
- Korhű környezet és fegyverek

Aréna:

Outlaws 81%



Unreal II. 78%



Postal 2 59%



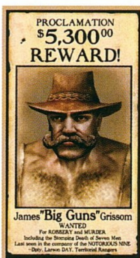
Így hívtuk magunkat: „A Kilencek". Lovaink dübörgő patáinak hangjára a menny kapui is megremegtek. Amit akartunk, elvettük, akit kellett, megöltük, nyomunkban vér és pusztítás járt. Hírünk szinte mindig megelőzött bennünket, ha megjelentünk, már mindenki tudta, a Halál Dala újra szól. Nem ismertünk se Istent, se embert, se törvényt. El Tejon vagyok. Az én Istenem az arany. Azért nehogy azt hidd, hogy nem szorult belém semmi tisztesség. Mikor a cimboráim már túl messzire mentek, úgy döntöttem, kiszállok. Ők pedig úgy döntöttek, hogy csak egyetlen módon távozhatok... gyorsan és fájdalommentesen. Persze alábecsültek, mint már gyerekkorom óta annyiszor.
Úgy hittem, soha nem lennék képes élvezetből ölni, de tévedtem. Egyenként vadászok rájuk, nem számít, mibe kerül, hiszen a bosszú ízénél csak egyvalami édesebb... az árulók vére.



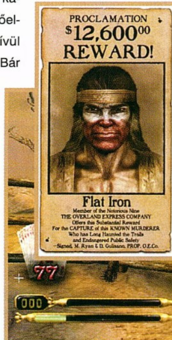
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

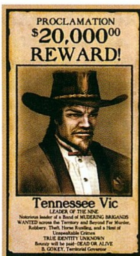
Volt egyszer egy vadnyugat. Ha valaki picit is benne él a „menni-lőni" játékok világában, akkor biztos vagyok benne, hogy a grafikát látva egyből kiszúrja, hogy az bizony gyanúsan emlékeztet az Unrealéra. Nem is téved, de azt talán már nem tudná belőni pontosan, hogy melyik Unreal rész motorja mocorog alatta. A játékot végigjátszva már biztosabban tippel az, aki a második generációs motorra voksol. Pedig nem is olyan egyértelmű a helyzet, hiszen a játék gyanúsan jól megy „különösen magas" beállítás mellett gyengébb konfiguráción is. Tovább növeli gyanúnkat a játék ára. Az Xboxra és PC-re egyaránt egyszerre megjelenő DMH majdhogynem annyiba kerül, mint a Neighbours From Hell epizódjai, azaz amolyan „gazdaságos kiszerelés" kategóriába sorolható. A Human Head Studios nem is nagyon törekszik többre, hiszen az ezredforduló derekán megjelent Rune sem volt kirobbanó siker annak ellenére, hogy kellemes órákat biztosított a játékos számára, anno az első Unreal motorral. Jelenlegi alkotásuk a régóta örök álmát alvó western műfajt hivatott felébreszteni, és el kell ismernünk, többé-kevésbé sikerült is nekik.

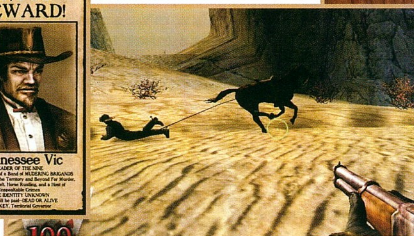
A nyolc mesterlövész. Feladatunk El Tejon bőrébe bújva ex-banditatársaink menetrendszerinti lelölése lesz. Bármennyire is erőltetem magam, tényleg csak ennyi a történet lényege. Igaz, egy FPS-től nem is nagyon várunk többet, na de azért mégis... A Barátok közt történetének feneke alatt lévő sztoriban egyre több és egyre erősebb ellenféllel akadunk össze, akiket korhű fegyverekkel (shotgun, vadászpuska, kolt, dinamit stb.) kell az örök vadászmezőkre küldenünk. Minden pálya elején kiválasztható a nehézségi fokozat, ami igazából csak annyit változtat a lényegen, hogy több lövéssel kell leterítenünk az elénk bedrótozottan felvonultatott gazfickók tömkelegét. Ezzel el is érkeztünk a játék legnagyobb hibájához. Annyira pofátlanul lineáris, és annyira bedrótozott, hogy egyáltalán nem készteti a játékost arra, hogy egyetlen végigjátszás után valaha is elővegye. Pozitívum viszont, hogy a pályák elején mini-



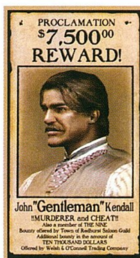
póker játékot játszva nagyobb kezdő bónuszokra tegyünk szert. További negatívum az ellenünk felvonultatott rosszfiúk állandó ismétlődése, valamint zéró intelligenciájuk sem az, ami miatt rohannánk a boltba. Nagyon kevés az a közel hat-hét karakter, akivel a főellenfeleken kívül összeakadunk. Bár ha figyelembe vesszük azt, hogy a játék 8-9 óra alatt legyűrhető, akkor esetleg rábólinthatunk a dologra. Fáj egy kicsit az is, hogy sokkal, de sokkal több rejlik ebben a motorban, mint amit a DMH elénk tár. A textúrák viszonylag szépek és élesek, a színek kellemesek, a fizikai modell is jó, mégis lehetett volna ebből az alapanyagból jóval szebb alkotást is gyúrni. Többjátékos játék esetén a hangulat sem az igazi, hiszen a pályák nagyon rövidek, méretük kicsi, és összesen 6 darab érhető el belőlük, így legfeljebb 2-3 játékosnak merném ajánlani, és csak akkor, ha túl gyenge vassal rendelkeznek az általam jelenlegi etalonnak tartott Far Cry futtatásához. Az alaplapi hangkártyák tulajai valószínűleg már rögtön a játék elindítása után észlelni fogják, hogy az a sercegő hang, amit hallanak, nem a bakelit lemez hangját hivatott utánozni, és nem is hiba a mátrixban. Semmi pánik, ugyanis beverekedve magunkat az audio beállításokig észlelni fogjuk, hogy a hangleképző szerv alapból szoftveresre van állítva. Ennek hardveresre vagy biztonságos módba történő átállítása és egy játék ki-belépés után már egész kellemes hangokkal és zenékkel fogunk találkozni. Be kell vallanom, ez utóbbi kettő a játék leginkább eltalált pontja. A fegyverek hangja kitűnő, reakcióidejük szinte teljesen valós. A játékban szereplő karakterek hangjai szintén nagyon eltaláltak, ahogy a kitűnő zenei aláfestés is remekül megadja a western hangulatot. Ati barátom (FPS-megszállott) a „Mit szólsz a játékhoz?" kérdésre azt válaszolta, hogy neki ez túlságosan árkád. Valóban kicsit szokatlannak tűnik az a jelenség, hogyha valakit, vagy valamit eltalálunk, akkor a program méteres számokkal jelzi számunkra, hogy éppen fejlövés volt-e (több pont) vagy standard pontot érdemlünk a mutatványért. Mivel a képernyő bal alsó sarkában található csík az ilyen mutatványokkal emelkedik – valamint a másodlagos fegyverfunkció kizárólag ennek megléte esetén érhető el – ezért ajánlatos gyakorlatilag mindenre lőni, ami mozog. Szerencsére a terep meglehetősen interaktívnak mondható, így egész jól kiélhetjük sötét oldalunk rombolni vágyó szándékait. Annak idején nekem nagyon hiányzott a Lucas Arts-féle Outlawsból a lovaglás lehetősége. Esetünkben erre is lehetőség nyílik, így kellemesen elleszünk ezekkel a pályákkal. Kellemesen pergős volt az a pálya is, melyen kolleginánk farmját kellett megvédenünk a kukoricásból elősettenkedő gaz armada harmadával. A játék egyes helyein rögzített fegyverekkel (ágyú, golyószóró) is összefuthatunk, melyek tűzerejét gondolom, felesleges ecsetelgetnem, sőt, helyenként a harangok meglövésével segítséget is kérhetünk a mexikói kompádréktól. Külön ki kell emelnem a vonatos pályát, ahol a táj végre nem csak egyszerűen ismétlődik, hanem elhagyott tanyák, karámok, istállók, szellemvárosok mellett roboghatunk el. Jó ötlet volt a készítők részéről a játék motorjával készített átvezető animációk használata is, főleg hogy fekete-fehérek és még a vetítőgép zaját is hallhatjuk.



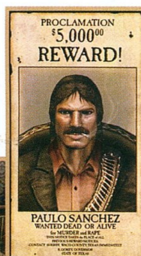


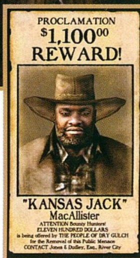






Egy maréknyi dollárért. Furcsa kettősség van bennem (és nem a skizofréniám újult ki), amikor átfogó véleményt kell alkotnom a játékról. Egyrészt nagyon rövid, a szavatossága alacsony, a motor kiaknázatlan, a történet gyatra, és mégis, van benne valami, ami miatt az ember leül, és egy unalmasabb napon végignyomja. Személy szerint én szívesebben játszottam ezzel, mint a Painkillerrel. Valahogy az egészben benne ég egy picit az a western láz, amit a fejlesztők oly nagyon igyekeztek megmutatni. FPS- és westernrajongóknak illik egyszer végigjátszani, továbbá ajánlott mindenkinek, aki gyengébb masinával van megverve, és vevő egy könnyed szórakozásra, melynek ára nem nyaldossa a csillagos eget.





Tinman

Újra szól a hatlövetű

A játék egyik legkellemesebb kiskaliberű fegyvere vitathatatlanul a Colt Peacemaker. A Colt az 1873-as vérbeli vadnyugat forgatagának kellős közepén dobta piacra – elsősorban a lovasság számára készített – „béketeremtő" elnevezésű kézifegyverét. Érdekessége a villámgyors mechanikán kívül az is, hogy mind a mai napig gyártják, valamint a cég közel egymillió darabot gyártott le csak ebből a típusból.

Pro: Elfeledett western hangulat felidézése. Stílusos átvezetők. Tetszetős hangok és zenék.

HANGULAT	22	25
JÁTSZHATÓSÁG	24	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	03	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1,3 GB HDD

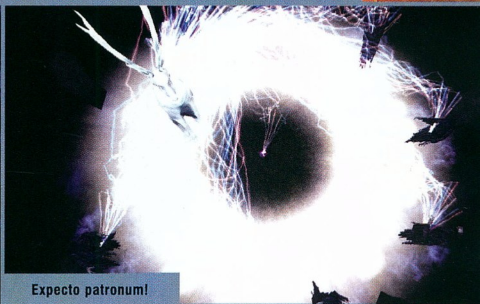
ÖSSZESEN
71%

Kontra: Túlságosan árkád. Nevetséges A.I. Lineáris. Rövid. Sokkal több van ebben a motorban.





Kétségtelen, az új motor kínálta látványvilág megkapó.



Expecto patronum!

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

INFOBOX

Kategória: akció • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** EA UK • **Web:** harrypotter.ea.com/hppoa



- 3 karakter
- hippogrifflovaglás
- új varázslatok, lények és kártyák
- új motor

Aréna:

HP Chamber of Secrets 74 %



HP Philosopher's Stone 68 %



HP: Quiddich World Cup 83 %



Amikor a sajtóbemutatón láttam, hogy a Harry Potter következő része nem csak új motorral büszkélkedhet, hanem változtathatjuk benne azt is, melyik karakterrel megyünk, egészen felvidultam. Valahogy olyasmire számítottam, mint a Lost Vikings hármasa volt, amelyikben az egyedi képességeket hatékonyan együtt használva juthattunk előre. Akkor fel sem merült bennem, hogy ezek a különleges képességű szereplők automatikusan előlépnek majd a történetben, és nem az én döntésem lesz, ki mikor mit csinál. Úgy éreztem magam ebben a programban, mint egy báb: amikor sorra kerültem, megtettem a dolgom, majd néztem, mint a moziban.

Nem kellene már hinnem a csodákban, úgy látszik, az ígéretek nem arra valók, hogy beváltsák őket. Az új motort kapott Harry Potter epizód tagadhatatlanul sokkal szebb lett, mint elődei, de a tartalom...

„És a film forog tovább". A három jó barát, Harry, Ron és Hermione az első pillanattól együtt kalandozhat, de e hármast egész nyugodtan kibővíthetjük magunkkal is, bár mi meglehetősen passzív szerepet kapunk. Ha a játékot tarkító filmszerű epizódokat megnéztük, és sorra kerülünk, akkor a kijelölt varázstanonccal teljesítenünk kell a feladatunkat, aztán a film pereg tovább.

Kezdődik mindez a Hogwarts expresszen, és Harry már itt találkozik a dementorokkal, a játék (és gondolom, a film) legjobban sikerült karaktereivel...

De mire a trió eljut eddig a pontig, tisztában leszünk az irányítás minden csínjával-bínjával, és megismerkedünk a szereplőkkel is. Bár az iskolába érve számos új varázslatot tanulhatunk majd, olyanokat is, melyek az előző részekben nem szerepeltek, sőt, némelyikük Rowling regényében sem található meg. Ronnak jut a carpe retrectum, amellyel húzgálni tudja a tárgyakat, illetve ő maga is tud „csüngeni" tárgyakon, Hermione szobrokat tud életre kelteni (nyuszi – lapifors, sárkány – draconifors), míg Harry a glacius segítségével fagyaszthat. Az újdonságok közül a leglátványosabb bűvige a játék csúcspontján sül majd el, az expecto patronum minden szempontból hatásosra sikerült. Ha már a varázslatoknál tartunk, gyorsan megemlítem, hogy ezúttal nem lesz flipendo és vingardium leviosa, viszont maradt a spongify, az alohamora és a lumos, s ahogy a fejlesztő ígérte a lányomnak, a rictusempra javítva lett. :)



Visszatérve a „játék-filmhez", a programban szépen haladunk majd a történet szerint, és csak a 3-4 órát igénylő végigjátszás után kerül a kezünkbe igazi szabadság, ekkor fedezhetjük fel Roxfortot kedvünkre.

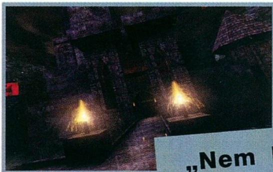
Drazsék, csokibékák, sütőtökök. Az előző részekben megszokhattuk már, hogy mindenféle nasikat lehet gyűjtögetni a különböző bónuszokért. Az új motornak köszönhetően igencsak kívánatosnak látszó Bogoly Berti-féle Mindenízű Drazsék mellett sütőtököket és csuprokat is összeszedhetünk. Mindezekért Roxfort

Unreal (Warfare) Engine



Az Unreal első részének fejlesztése 1995 végén indult meg, és az 1998 májusában megjelent játék tarolt grafikai színvonalával (is). A motor a későbbiekben az Unreal Warfare nevet kapta, melynek folyamatosan jelentek meg újabb és újabb verziói. Az Unreal családfa legalsó helyén jelenleg az Unreal első része, legfelső szintjén pedig az Unreal 2, valamint részben az UT 2004 áll. A Warfare elnevezés inkább az UT egyes részeire jellemző, az egyjátékos FPS motorja ugyanis a játék jellege miatt olyan sok optimalizáción és kiegészítésen esett át, hogy a fejlesztők szívesebben használják rá az Unreal 2 Engine nevet. Az első Unreal, illetve az UT grafikus kódja alapvetően még a szoftveres renderelő pipeline használatára volt kihegyezve annak érdekében, hogy olyan gépeken is minőségi grafikát produkáljon, melyek nem rendelkeznek 3D támogatással. Az Unreal második, egyébként DirectX 8-ra épülő része azonban már szakított ezzel a megoldással, így például a megvilágítási rendszerben átütő fejlődést tudtak elérni. A 829-es verzió óta része a motornak a Karma fizikai rendszer, továbbá igen magas színvonalú AI rutinnal is ellátták. A fejlődés pedig töretlen, így az idei E3-on már az Unreal 3.0 Engine a befutó, teljes körű DirectX 9 támogatással és több millió (!) poligonból álló karakterekkel.

Sz@by



felfedezésekor vásárolhatunk kártyákat és jelszavakat. (Ez utóbbiak a titkos zónákba való bejutáshoz kellenek.)

A kártyákat ezúttal kategorizálva lapozgathatjuk – külön lesznek a híres varázslók és boszorkányok, a vámpírok, az óriások, a sárkányok és így tovább.

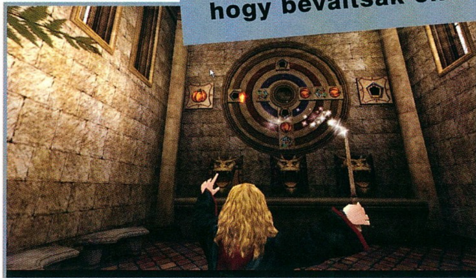
Sajnos, már a csokibékák sem a régiek, bután ülnek egy helyben, nem ugrándoznak el, így elkapásuk túlságosan könnyű, pont, mint az egész játék... Nem mintha lenne miért



csokibékát hajkurászni, nagyon kicsi az esélye annak, hogy a kiemelkedően megkönnyített programban sikerül elhaláloznunk.

Summa summarum! Az egyetlen pozitívum, amit a játékkal kapcsolatban el tudok mondani, az a látványvilág. A sirámaim sora sajnos jóval hosszabb, nehezen viselem, ha ennyire butított egy program, még akkor is, ha tudom, nem nekem, hanem gyerekeknek készült. A rövid végigjátszási idő tulajdonképpen nem is akkora dráma, mert a történet ilyen feldolgozásán jobb hamar túl lenni. A bábú mód

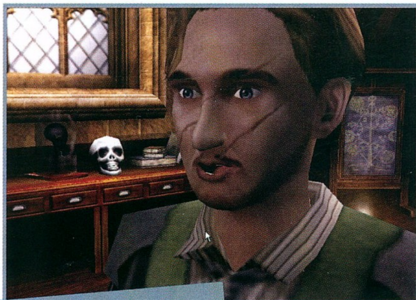
„Nem kellene már hinnem a csodákban, úgy látszik, az ígéretek nem arra valók, hogy beváltsák őket."



után aztán felfedezhetjük a jócskán kibővült (7 szint + alagsor) Roxfortot, letehetjük a vizsgákat stb. Kviddicsről szó sem lehet, bár mozi szintén egy picit megjelenik a játékban.

Még a kulcsjelenetekben sem kapunk kreativitási lehetőséget, hiszen amikor kiszabadítjuk Sirius Blacket, nem tehetjük próbára hippogrifflovaglási képességeinket, holott ezt nem sokkal előtte sajátíthatjuk el.

Mégis eszembe jutott még egy pozitívum, a hivatalos oldal magyarul is böngészhető. Ettől függetlenül az azkabani fogoly története ebben a formában óriási csalódás. Remélem, a játék alapjául szolgáló film klasszisokkal jobb lesz!



Lily

Pro: látványos

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	24	25
EREDETISÉG	02	10
GRAFIKA	17	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	02	10

GÉPIGÉNY
PIII 600, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN 68%

Kontra: rövid, bábjátékost igényel, túl könnyű

EURÓPAI UNIÓS AKCIÓS ÁRAK

169.900 FT
WEBSHOX
679 EUR

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 128MB DDR RAM
- 8x DVD meghajtó
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 1x PCMCIA, Infra, 2x USB 2.0 port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 254mm x 37mm, 2.9kg
- Hordtáska ajándékba!

189.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **Intel Celeron processzor, 2600MHz**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Hordtáska ajándékba!

ALL-IN-ONE KIÉPÍTÉS

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!







3DMark2001: 11200

349.900 FT
HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- Intel 865PE chipset, AGP 8x, 2db HDD hely
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 30GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- CD író+DVD meghajtó
- Fax Modem, Gigabit LAN, FireWire beépítve
- 6in1 memóriakártya olvasó
- 1x PCMCIA, Infra, 3x USB 2.0, soros port
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

479.900 FT
HOLLYWOOD XXL

- 17" TFT WXGA aktív színes kijelző (1440*900)
- Intel Pentium4 HT processzor, 2800MHz
- **ATI RADEON 9700 VGA 256MB RAM**
- 60GB UDMA 7200rpm merevlemez
- 512MB DDR RAM (Dual-channel lehetőség)
- 4x DVD +/- RW meghajtó
- **TV tuner + távirányító, videó bemenet**
- **Digitális kamera beépítve**
- 6in1 memóriakártya olvasó
- **Wireless LAN modul 802.11G**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 393mm x 280mm x 42mm, 4.3kg
- Hordtáska ajándékba!

GERICOM HOLLYWOOD XXL a jelenlegi technika csúcsa! A 17" notebook ATI Radeon 9700-as grafikus kártyát tartalmaz 256MB RAM-mal. A gépben 2db beépített merevlemeznek is van hely, így akár 160GB kapacitással dolgozhatunk. A nagyobb változatban TV Tuner, WLAN és Digitális kamera is található. A gép teljes nagyságú billentyűzettel rendelkezik, és megtalálható rajta a hagyományos soros port is. Az alaplap INTEL 865 chipkészlettel dolgozik ezért a Dual channel memória és a 8x AGP sebesség is rendelkezésünkre áll.



GERICOM OVERDOSE MC Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.3kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen tartalmaz beépített DVD-írót, ATI 9700-as grafikus kártyát és 15" SXGA kijelzőt. Az olcsóbb változat Intel855 grafikus chippel rendelkezik. A Centrino processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

ATI RADEON 9700

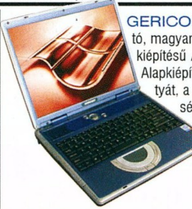


259.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel Centrino technológia, 1500MHz**
- 256MB DDR RAM, 30GB UDMA merevlemez
- **CD író + DVD Combo meghajtó**
- FaxModem, EtherNet, FireWire, Wireless LAN beépítve
- Infra, 2x USB 2.0 port, 1x PCMCIA, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg

399.900 FT

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400*1050)
- **Intel Centrino technológia, 1600MHz**
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9700 VGA 128MB RAM**
- **4x DVD +/- RW meghajtó**
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326mm x 258mm x 25mm, 2.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM BEETLE ADVANCE géppel egy megbízható, magyarországon a legjobb vételáron kínált 15" kijelzős, teljes kiépítésű AMD Athlon XP-M „ALL-IN-ONE" model lehet az Öné. Alapkiépítésben is tartalmazza a gyors ATI 9000 grafikus kártyát, a CD-író+DVD combo meghajtót és minden más szükséges felszerelést! Ebből a gépből semmi nem hiányzik, ami a mindennapok munkájához szükséges lehet. A notebook processzora, memóriája és merevlemeze igény szerint bővíthető.





209.900 FT

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 20GB UDMA merevlemez, 128MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 2x USB 2.0, 1x PCMCIA port
- 339mm x 282mm x 48mm, 3.8kg

229.900 FT

- 15" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2400+
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író+DVD meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!



GERICOM BLOCKBUSTER 9600 AMD Az eddigi legnagyobb teljesítményű AMD processzoros GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 64MB memóriával. A 3D Mark 2001SE tesztprogram 9117 pontos eredménye kiváló teljesítményt jelent. Ezzel a grafikus teljesítménnyel a játék és felhasználói programok, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futhatnak. Az elegáns formatervezésű ház nagyfelbontású 15.1" kijelzőt foglal magába. Minden géphez opcionális magyar billentyűzet vásárolható.

3DMark2001: 9117



279.900 FT

- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 40GB UDMA merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port v2.0 port, PCMCIA
- Samsonite hordtáska ajándékba!

299.900 FT

- **15.1" TFT SXGA aktív kijelző (1400*1050)**
- MOBILE AMD Athlon XP-M processzor 2500+
- 512MB DDR RAM, 60GB UDMA merevlemez
- **ATI RADEON 9600 VGA 64MB DDR RAM**
- DVD író + CD író combo meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER A 15.1" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől a GeForce FX Go 5600 grafikus kártyával felszerelt csúcs változatig 4 különböző változatot ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

999 EUR







249.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 40GB merevlemez, 256MB DDR RAM
- CD író+DVD meghajtó
- **GeForce FX Go 5600 VGA 128MB RAM**
- Fax Modem, EtherNet, FireWire beépítve
- 4x USB v2.0 port, PCMCIA csatlakozó
- **3in1 memóriakártya olvasó**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

309.900 FT

- 15.1" TFT XGA aktív kijelző (1024*768)
- **MOBILE Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- **60GB 7200rpm 8MB cache merevlemez**
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OU**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1142 Budapest, Tatai u. 93/a.
Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.
Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu
info@gericom-computer.hu

www.gericom.hu





A neves szörnyek különleges kincseket őriznek.

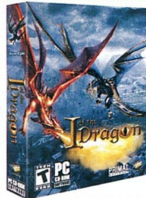


Sajnos muszáj rendszeresen zsákmányt is ejteni.

I OF THE DRAGON

INFOBOX

Kategória: akció-RPG • **Kiadó:** Strategy First • **Fejlesztő:** Primal Software • **Web:** www.i-dragon.com



- 3 sárkány
- tucatnyi territórium
- hódítás, varázslat, harc
- különleges műfajegyveleg

Aréna:

Drakan 82%



Dungeon Siege 85%



Warcraft 3 93%



Megfordult benned valaha vágy a sárkány lényegének megértésére? Bevallom, fantáziavilágokban kóborló felemmel vannak olyan vágyaim, melyek kicsinységükben hatalmasak, tudom, és alázattal várok arra, hogy valaha érinthetek egyszarvút, vagy magamon érezhetem sárkány tekintetét, még ha csak egyetlen tünékeny pillanatra is csupán. Talán, e szemben többet látnék meg a világról, letűnt korokról, mint szeretném, mégis fohászkodom érte tovább, gyarló bolygónk egyik örökké remélő porszemeként...

Sosem tápláltam olyan vágyat, hogy sárkány legyek magam is a szó nemes értelmében, mégis már másodszor tettem próbát e létformával (először a Horizons: Empire of Istariában). Ismét odajutottam – azt hiszem, nekem ez a létforma túlságosan szent ahhoz, hogy akárcsak virtuálisan is jogot formáljak felöltésére, de az ég a tanúm rá, megpróbáltam.

Valószínűleg a Primal Software is tudta, kényes témához nyúlt, e „sárkány-szimulátor" kettős éle szinte adja magát, hiszen a rendkívül vonzó lehetőség (sárkánynak lenni) törvényszerű párja a játékosok által magasra állított követelmény. Jómagam az első nap a programra egyest adtam volna, cikkem leadásának pillanatában viszont már belefér egy 3/4 is... Attól tartok, sokan az első félóra után letörlik majd, és csak a legkitartóbbak jönnek majd rá, nem is olyan rossz ez a játék.



„Nimoa oly szép, mint a hajnali harmat". Bár a völgyekkel, hegyekkel, széles mezőkkel tagolt táj valóban szép, számomra a fejlesztők leírása kissé távol áll attól, amit tapasztaltam. De még ha te el is olvadnál azon, mily szép e vidék, nem árt tudni, hogy odalent, valahol a mélyben lapul e világ démona, Skarborr. Tevékenységével hamar szembesülsz majd, hiszen a felszínen felbukkanó szörnyfészkekből csak úgy áramlanak elő a vérszomjas fenevadak, kik rád és a benned hívő emberekre vadásznak. Igen, igen, jól olvastad, végre egy hely, ahol nem pikkelyes-tüzes rémként, hanem segítőként tekintenek a sárkányokra, és az emberek istene is e faj szülötte, a neve Ungh-Agor. E vallás rendjének mágusai képesek repülő szőnyegen közlekedni, egyikük hamarosan meg is keres majd téged, az ifjú sárkányt, hisz te képviseled számukra az egyetlen reményt, mert eljött az idő, a legendák kora...

Sárkányszemmel. Nagyon gyenge fordítása ez a játék címét adó szójátéknak, de jobb nem jutott eszembe. Nem is ez a lényeg, hanem inkább az, hogy mi itt mindent a sárkány nézőpontjából tapasztalunk majd meg, bár e különös stratégia-szerep-akció egyveleget külső nézetből is lehet játszani, ami kevésbé bensőséges, ám sokkal látványosabb.

Kezdéskor három sárkány közül választhatunk, és én azt ajánlom, próbáljátok ki mindet. Jómagam nem akartam a klasszikus, tüzes példánnyal nekivágni a kalandoknak, s nem vonz a nekromancia sem, így először a fagyasztásban jeleskedő Barroth-ot választottam. Szabályosan szenvedve küzdöttem el magam a harmadik küldetésciklusig, és erősen gondolkodtam azon, hogy feladom



„...azt hiszem, nekem ez a létforma túlságosan szent ahhoz, hogy akárcsak virtuálisan is jogot formáljak felöltésére, de az ég a tanúm rá, megpróbáltam."

(szerkesztőségünk legtöbb tagja negyed óra után törölte a programot a gépéről), de hajtott a lelkiismeret, és a „kell, hogy legyen a játékban valami" gondolat. És volt! Magam is meglepődtem, amikor egy éles sárkányváltás után, Morrogh testében már örömet leltem Nimoa felfedezésében és gyarló embereinek megmentésében. Ő ugyanis nekró létére vértez, gyógyít, idéz, mérgez, terepet zúz, sőt, akár életet is ad!

Az irányítás gyötrelmei. Amiért mégis erősen megküzdöttem a programmal, az az irányítás. Akár külső, akár belső nézetből játszottam, nagyon nehezen szoktam meg. Ráadásul mire végre megszoktam a manőverezést és a harcot, valamint a varázslást, elkezdtem éhezni, így zsákmányra kellett vadásznom, majd be is kellett falnom azt... Na, ez még sárkányonként is változóan ment, Morrogh szerepében csak a legtávolabbi külső nézetből sikerült, fogalmam sincs, miért.

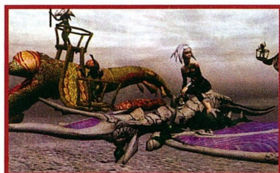
Ez az étkezés dolog egyébként sem jött be nekem, bár belátom, hogy a fantasy történetek nagy részében a sárkányok falánk állatok, mégis nehezményeztem, hogy rendszeresen vadásznom kell valami étek után, majd megragadva az áldozatot cafatokra is kell tépnem, és bekebeleznem azt.

Szerepjáték? A Nimoát ellepő szörnyek pusztításáért tapasztalati pont jár, és természetesen hamarosan szintet is lépünk majd. A kapott pontokért fejleszthetjük alapképességeinket, és vásárolhatunk új varázslatokat is. Az elején nem tudtam, de mint kiderült, nem érdemes pontokat pazarolni az életerőre és a regenerációra, mert ezeket a lila és a kék kövek gyűjtésével is fejleszthetjük, sőt küldetéseink teljesítéséért is járnak képességpontok (pl. 20 pont a sebességhez), ezért érdemes a hangsúlyt a hasznos varázslatokra és a mannaregeneráció sebességére fektetni. Az említett „köveket" a megsemmisített szörnyfészkekben találhatjuk, és az egészen különlegeseket általában neves fenevadaktól vagy veszélyes tárgyakból szerezhetjük meg. A labirintus felett megjelenő fénygömböt nem kell kerülgetni, egyszerű jobb klikkel fel lehet venni. Ha megvan az öt, máris kapunk valami fincsi dolgot érte. A legjobb a zöld,



Panzer Dragoon Orta

„Mit nekem I of the Dragon, amikor létezik Panzer Dragoon Orta is!" – mondta a Hunor, amikor mutattam neki a játék képeit, és elmeséltem, kb. miről szól a dolog. Jogos, nagy a hasonlóság, csak ahhoz a programhoz kell egy Xbox, és a PDO-ban az akcióé a főszerep, ráadásul nem te vagy a sárkány, hanem annak nyergében lovagolhatsz... Vonzó lehetőség, hogy az Ortán belül megszerezhető a kulcs az ősi Sega klasszikus (Panzer Dragoon) eléréséhez is! Nem is tagadom, a Panzer Dragoon Orta valóban gyönyörű, ám a rendkívül gyorsan végigjátszható, látványos akciót nem cserélném el a Primal programjával, nekem ez jobban bejön.



Sárkánykínálat

Barroth, a mágus

Repülési sebesség: 85 • Életerő: 35
Regeneráció: 20 • Tűzerő: 25
„Köpcenti": 25 • Mannaáramlás: 60

A leggyorsabb, ám fizikálisan a leggyengébb sárkány. Testi adottságait a gyors mannaregenerálódása ellensúlyozza. Jeges leheletével áldozatait lebéníthatja, és ideális esetben még fagyottan, védekezésre képtelenül elpusztítja őket.



Annoth, a tűzfúvó

Repülési sebesség: 80 • Életerő: 55
Regeneráció: 25 • Tűzerő: 50
„Köpcenti": 30 • Mannaáramlás: 25

Erős, hatalmas tűzerejű, egyébként az átlagot képviselő, klasszikus sárkány. Ő valóban inkább fizikai értékeivel, mint a varázslással jeleskedik, bár a tüzet és a romboló technikákat remekül használja.



Morrogh, a nekromanta

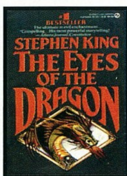
Repülési sebesség: 75 • Életerő: 50
Regeneráció: 45 • Tűzerő: 40
„Köpcenti": 55 • Mannaáramlás: 35

A kedvencem. Mágiát használ, védővarázslatokat alkalmaz, rombol és pusztít, ha kell, míg máskor óv és gyógyít. Képes zombi sereget idézni, de éleszteni is. Szerény életerejét a gyors regeneráció kompenzálja.





Stephen King: A sárkány szeme



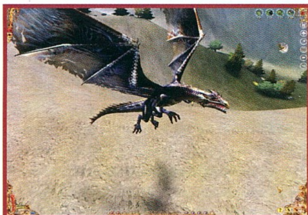
Szinte azonos címmel (The Eyes of the Dragon) írt kivételesen fantasy regényt a horror nagy klasszikusa, Stephen King is. A történet a Delain birodalomban játszódik, ahol egy halott király két rivalizáló fia a főszereplő, és itt szövögeti aljas terveit az udvari varázsló, a gonosz Flagg is. Bár Peter tudja az igazságot, semmit sem tehet, hisz a Tűtorony foglya, ahonnan még senki sem jutott ki élve...



ezért ugyanis új varázslathelyet kapunk, így egyre bővíthetjük aktív bűvigéink palettáját.

Tipp! Ha figyeled a megjelenő üzeneteket, tudod, mikor, melyik területen jelenik meg új fészek. Érdemes ezeket rendre pusztítani, mielőtt a szörnyek ellepik a területet. Ráadásul a tisztogatás neked is hasznos köveket eredményezhet...

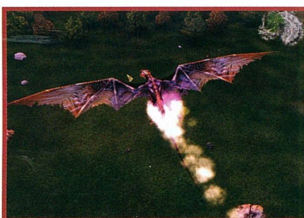
Stratégia? A játék elején nem sok lehetőségünk lesz taktikázni, hiszen ki sem látszunk majd a ránk vadászó kis nünükék lövedékei alól. Nem is lesz



más teendőnk, mint irtani őket tűzzel-vassal (inkább jéggel, méreggel), egészen, míg el nem érjük azt a szintet, amelyiken érdemesnek találtatunk arra, hogy az emberek bennünk lássák a jövőjük reménységét. Ekkor meg kell védenünk első városukat, majd a küldetések során elsajátíthatjuk az emberi települések létesítésének képességét, sőt, idővel megtanulhatjuk újjáépíteni, továbbfejleszteni is azt. Mivel hódításaink során Nimoa egyre nagyobb részét foglaljuk el magunk és az emberek számára, rendre felügyelnünk kell minden területet, hisz a mélyben munkálkodó démon sem pihen, így a szörnyek búvóhelyei rendre felbukkannak újra, és lakóik szaporodnak, mint a nyulak. Míg mi távoli vidéken járunk, városainknak bizony támadásokra kell számítaniuk, ezért lesz szükség a magasabb szintű településekre, melyek már nem igényelnek szüntelen felügyeletet, képesek a kisebb és közepes inváziók ellen megvédeni magukat.

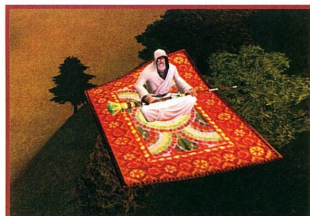
Akció! A The I of the Dragon azért elsődlegesen mindenképpen akciójáték. Az összes pozitív sallang sem változtat a lényegen, időnk legnagyobb részében változatos indokokkal Nimoa légterében fogunk szárnyalni, és súlyos légi csapást mérünk majd a jórészt talajszinten hemzsegő szörnyhordára (természetesen lesznek légi ellenfelek is).

Nagy szerencse, hogy nem hagyták meg a játékot ennyinek, akkor valóban elég lett volna belőle a negyed óra!





Én, a sárkány. Összegezve minden élményemet, még mindig nem vágyok virtuálisan sárkánynak lenni, és bár végül jól szórakoztam, kevés az esély arra, hogy a programot újra és újra előveszem majd (bár, nem elképzelhetetlen). A megszokható, ám nem túl jól sikerült irányítást kompenzálja a megjelenítés,



amelyben különösen jól sikerültek a terepet megváltoztató varázslatok és az egyre fokozottabb figyelmet igénylő játékmenet. Mindenképpen értékes a program a szememben azért, mert a fejlesztők nem törekedtek azonnali élményre, a történet lassan, hömpölygősen indul, fokozatosan tanulhatunk bele e létforma képességeibe, elsajátíthatjuk a varázslás, a létfenntartás és a birodalomépítés tudományát is. Semmi kapkodás, sőt, még a sebesség és a nehézségi szint is változtatható... a játék így tulajdonképpen a kezdeti nehéz időszak átvészelése után egyre jobb és jobb. Kár, hogy a zene nem követi jól a hangulatot, bár nem idegenkedem a klasszikus zenétől, sőt, de úgy gondolom, nem sikerült eltalálni a különböző alkalmakhoz megfelelő aláfestést, ami még ha be is jönne valakinek, előbb-utóbb mindenképpen unalmassá válik, mert a beillesztett dallamok viszonylag rövidek és nem is túl változatosak. Szerencsére mindez kikapcsolható. Ajánlom a programot minden sárkányrajongónak, ínyencnek és a különleges hangulatra fogékony játékosoknak is.

Lily

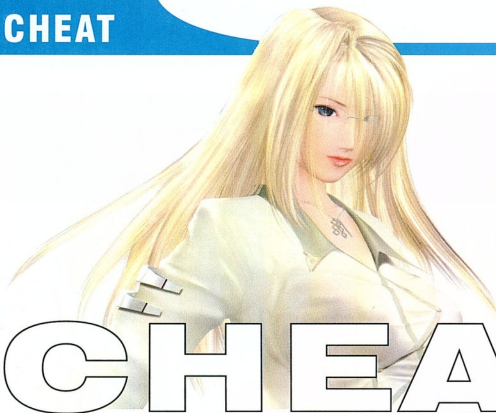
Pro: több száz órát lehet vele játszani, látványos terepváltozások

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	07	10

GÉPIGÉNY: PIII 600, 128 MB RAM, 700 MB HDD

ÖSSZESEN 74%

Kontra: nehézkes irányítás, bosszantó játékelemek



High Heat Major League Baseball 2004

Ha már unod a bevezetőt programindításkor, akkor a következőket kell tenned a kikapcsolásához:

A játék parancsikonján jobb klikk, "Tulajdonságok" menüpont, majd a cél mezőben lévő sort egészítsd ki a "-nointro" paraméterrel.

Valahogy így kell, hogy kinézzen: \Program Files\HH2004\HH2004.exe -nointro

Végül OK, és lehet is indítani.

Ha inkább ablakban kívánsz játszani, a fentihez hasonlóan a "-forcewindow" paramétert kell megadni.

AirStrike II

Játék közben kell begépelni a kódokat, a végén az enter leütésével befejezve.

deadlineisnear szint befejezése
diediediemydarling Game Over
glitteringprizes Minden gyűjtögethető kacat
moremoreweapons Rakéták
showmetheweapons Valamennyi fegyver
igonnaliveforever Korlátlan számú élet
invulnerability Sérthetetlenség

Nemesis of the Roman Empire

Játék közben először az Entert üssük le, majd jöhet a kód begépelése.

removedecors Dekorációk eltüntetése
screenshot Képlopás
save Játékállás mentése
spawn # # db egység telepítése
togglefog A "ködösítés" ki-be kapcsolása
dumpobj Megjeleníti a kiválasztott egység képességeit
flatterrain Sík terep
esg Információ az ellenfélről

I of the Dragon

Játék közben egyszerűen gépeljük be a következőket:

YOUWIN Győzelem
TOPLSAN Sérthetetlenség
MAPGOUING Teljes térkép felfedése
FJKDKEARW Korlátlan kellemetlen lehelet

Crusader Kings

Nyomjuk le az F12-es funkció billentyűt, majd gépeljünk:

gold Pénz
prestige Tekintély
piety Kegyesség
nowar A gép nem fog háborút kezdeni

Rise of Nations - Thrones and Patriots

Ismét először Enter, aztán kód felállású csaláshalom:

cheat reveal 1 Térkép felfedése
cheat nuke "Atomot nekik!"
cheat bird Vad Madarak hajigálása
cheat finish Na, gyorsan fejezzük be azokat az építkezéseket!
cheat die Halál a kiválasztottakra
cheat age [kor] Megmutatja, vagy megváltoztatja a kort
cheat sandbox Mindenki nekünk engedelmeskedik, és még a térképet is felfedi
cheat safe Ágyúkat a főváros köré
cheat ally [nemzet] Szövetség
cheat peace [nemzet] Béke
cheat war [nemzet] Háború
cheat defeat [nemzet] Nemzet lenyomva
cheat victory [nemzet] A győztes nemzet
cheat age [kor] [nemzet] Egy nemzet korának megváltoztatása

147 Snooker

Amikor a gépi ellenfeled játszik, nyomd le az Alt+F4-et. Ez majd jól megzavarja, és elhibázza az ütést. Vigyázat, ha te játszol, ugyanezzel kilépsz a programból.

Heroes of Might & Magic 4 - Winds Of War

A TAB leütése után írjuk be valamelyik kódot:

nwcAmbrosia ingyen nyersanyagok
nwcGoSolo automatikus játék
nwcAres ütközet megnyerése
nwcHephaestus tünde láncing
nwcNibelungenlied Istenek Kardja
nwcTristram keresztesek
nwcLancelot bajnokok
nwcStMichael angyalok
nwcSevenLittleGuys törpök
nwcMerlin varázslók
nwcCronus titánok
nwcBlahBlah vámpírok
nwcFenrir farkasok
nwcFixMyShoes tündék
nwcTheLast egyszarvú
nwcAthena új képesség
nwcThoth szintlépés
nwcIsis új varázslat
nwcHermes korlátlan mozgás
nwcValhalla győzelem
nwcSacrificeToTheGods maxi szerencse
nwcImAGod csalás menü
nwcCityOfTroy minden épület felhúzása

Tiny Cars

Autók jellemzőinek megváltoztatása:

Keressük meg a játék mappáját, nyissuk meg a Data mappát. Készítsünk biztonsági másolatot a model.ini fájlról. Nyissuk meg az eredeti fájlt egy szövegszerkesztővel.

Keressük meg a [CarXY] szöveget, ahol x és y számok az autó típusát, színét határozzák meg. Pl.: [Car12] egy kék tinie.

A Cars mappában megnézhetjük a kocsik képeit, hogy pontosan beazonosíthassuk.

Tehát ez alatt a sor alatt megtalálunk minden adatot, ami a jármű geometriai, gyorsulási, ütközési és minden egyéb jellemzőjét meghatározza.

Néhány javasolt érték:

Acceleration: 33
Grip: 0.0099
Weight: 2.00



Dead Man's Hand

TAB és kód, amit be kell billentyűzni.

God Sérthetetlenség
allammo Minden fegyver, rakásig lőszerrel
fly repülés ki/be

Battle Mages

Játék közben az Enterrel belépünk a konzolba, ahol figyelve a kis- és nagybetűkre, begépeljük a kódot.

EasyWin Győzike
ShamefulLoss Vesztike
arisemywarriors Jertek harcosok
iamgreatcornholio Tapasztalatipont-emelkedés tapasztalható
gimmegimmegimme Lottó 5-ös
perfectwarrior Jer közénk, ó Cyborg harcos

CSÚSZIK A WINDOWS XP FRISSÍTÉSE

A Microsoft körülbelül egy hónappal elhalasztotta a Windows XP Service Pack 2 kiadását, így a javítócsomag a korábban közzétett júniusi időpont helyett valamikor júliusban jelenik majd meg. A frissítés részben az operációs rendszer biztonsági kódjának megerősítésére hivatott, részben pedig az Internet Explorerhez rendel egy olyan szűrőt, amely kiiktatja a rendkívül zavaró, internetezés közben tömegesen felbukkanó, reklám tartalmú ablakokat. A nagyvállalat szerint a késés előnyös lesz a felhasználók számára, ugyanis ez idő alatt a teszterek észrevételeinek és tapasztalatainak figyelembe vételével tovább tudják majd tökéletesíteni a programot. A teljes siker érdekében a Microsoft jelentős számban csoportosított át fejlesztőket az XP projekthez, azonban egyes források szerint ez a lépés egyúttal a Longhorn további csúszásához is vezethet.

A HP VÁLASZTÁSA AZ ATIRA ESETT

Az ATi hivatalosan is bejelentette, hogy FireGL T2-128, továbbá FireGL X1-256p kódjelű grafikus lapkái fogják gyorsítani a HP c8000 elnevezésű munkaállomásait. Az együttműködés elsősorban az autómatikai-robotikai-, az űrkutatási-, továbbá a védelmi- és a hadiipar szereplői által támasztott igények kielégítésére jött létre, mert ezek a számítógépek ideális körülményeket teremtenek a roppant teljesítményigényes UNIX alkalmazások futtatásához, mégpedig a HP duál-processzoros rendszere és a FireGL együttes alkalmazásával. A fent említett megoldások közül a FireGL X1-256p 256 MB DDR memóriával, duál-DVI kimenettel, nyolc párhuzamos pixel futószalaggal, négy geometriai engine-nel, továbbá quad-bufferes sztereóval van felvértezve. A FireGL T2-128-at mindössze 128 MB memóriával és duál kimeneti csatlakozóval (DVI és VGA) látták el, a chip lelkét pedig két geometriai engine, továbbá négy párhuzamosan működő pixel processzor alkotja.

SPANYOLORSZÁG: AZ XBOX MODIFIKÁCIÓK FORGALMAZÁSA NEM ELLENTÉTES A TÖRVÉNNYEL



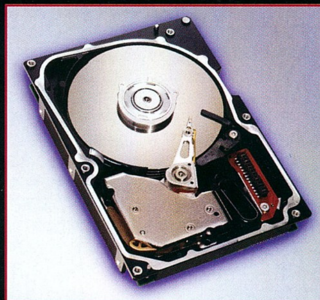
Egy spanyol bíróság nemrégiben olyan döntést hozott, melynek értelmében nem jogellenes kereskedelmi forgalomban árusítani azokat a módosított eszközöket, amelyek lehetővé teszik, hogy a felhasználók más országokból származó DVD-ket, illetőleg játékokat tartalmazó lemezeket futtassanak a konzolok segítségével. Az ítélet alapjául szolgáló keresetet a Barcelonában található Innovagames nevű videójáték-bolt ellen nyújtottak be, amely a feltételezések szerint a PlayStation 2, illetőleg Xbox konzolok olyan módosított változatait kínálta ügyfeleinek, amelyekkel lehetőség nyílt külföldről származó, vagy közvetlenül az Internetről letöltött állományok beolvasására. A bíróság döntése értelmében ezek az eszközök elméletileg ugyan valóban alapot szolgáltathatnak a gyártók szellemi tulajdonának megsértésére, de egy joghézag miatti főszabály szerint mégis legálisnak tekinthetők. A Spanyol Büntető Törvénykönyv 270.§-a ugyanis csak olyan eszközök előállítását, terjesztését, vagy birtoklását rendeli büntetni, melyek számítógépes programok biztonsági kódjának feltörésére alkalmasak. Márpedig fenti eset egészében nem illeszthető e cselekményi kategóriába, jóllehet, a jogszabály hatálya elvileg (eredeti céljának megfelelően) ki kellene, hogy terjedjen általánosságban valamennyi olyan, videojátékok lejátszására is alkalmas eszközre, amely lehetővé tesz bármilyen, a gyártó eredeti céljaitól eltérő felhasználást. És ha már az Xbox szóba került, érdemes talán itt megemlíteni, hogy nagyon részletes diagram jelent meg a napokban az XbitLabs oldalain az Xbox 2 központi processzorának felépítéséről. Mint arról korábban már beszámoltunk, a doboz lelkének tekinthető 65 nanométeres gyártástechnológiával készülő chipeket az IBM gyártja majd. Az első tesztpéldányok már el is készültek, melyeket nagy alapossággal vizsgálgat és tesztel egy, a Microsoft Corp., valamint az IBM szakembereiből álló tervezői gárda. A több központi magra épülő, multifunkciós megoldások eddig is egyre nagyobb figyelmet kaptak az IBM részéről, de most, hogy a Microsoft is felszállt a sokmillió dolláros szerelvényre, a fejlesztés üteme még inkább meglódult. Úgy tűnik, a redmondi nagyvállalat mind jobban igyekszik részt vállalni az IBM POWER 976 architektúra fejlesztésének és gyártásának sikerességéből azzal a céllal, hogy következő generációs konzolját a lehető legkomolyabb számítási teljesítménnyel vértezze fel. A közreadott jelentésekből az derül ki, hogy a Microsoft elvileg három ilyen bika processzort is be kíván (?) építeni a következő Xboxba, de talán ezt érdemes kisebb fenntartásokkal kezelni. Nehezen hihető, már csak a termék árára gyakorolt negatív hatását nézve is, továbbá, mert talán a többi alkatrészt is figyelembe véve ki sem tudna használni ekkora teljesítményt.

NVIDIA GEFORCE 6800 SPECIFIKÁCIÓK



A titoktartási szerződések lassanként érvényüket veszítették, és a netet elözönlötték az új NVIDIA GPU-k képességeit taglaló fórumok, mely termékekről a vállalat egyébként a megszokottnál jóval kevesebb infót csepegtetett előzetesen a jó népnek. Főképpen két rokon megoldásról zengedez a sajtó, lássuk tehát a száraz és szívbemarkoló tényeket. A GeForce 6800 Ultra elnevezésű kártya központi magja 400 MHz-en üzemel, közelítőleg 220 millió tranzisztort, 16 pixel futószalagot és 6 vertexfeldolgozó egységet tartalmaz. A sima 6800-as változat központi órajele „csak" 375 MHz lesz, és összesen 12 pixel futószalagot foglal majd magában. Az 6800 Ultra kártya memóriabázisát egészen elképesztő, 256 MB GDDR3 típusú memóriával szerelik (erről a típusról korábban már írtunk részleteket itt, a hw hírekben), amely 1100 MHz-en (!) futkos. A sima 6800-as változatot ehhez képest is megkurtították egy picit, ezt ugyanis gyártótól függően 128 vagy 256 MB DDR memóriával kínálják majd, mely memóriák típusukhoz mérten 1100 helyett mindössze 700 MHz-en fognak munkálkodni. Természetesen valamennyi, a GeForce 6xxx termékcsaládba tartozó kártya fel lesz készítve a pixel-, és vertex shader 3.0 alkalmazására, továbbá az eszközök természetesen támogatják majd a DirectX legújabb 9.x verzióját is. Ahogy azonban az ilyenkor lenni szokott, a vadítóan mappelt és multitextúrázott poligonok korrekt sebességű szórásáért ezúttal is bokáig kell majd zsebbe nyúlnia a véreres szemű, és kócosan befordult humán egyedeket felvonultató zombigyilkos kasztnak, tekintve, hogy a csúcsmodell ára 499 $ lesz. A sima 6800-asra viszont - gyengébb képességeihez mérten - már 299 db, elnöki képpel ellátott tikett diszkrét továbbítása ellenében is rátehetjük railguntól edzett eres mancsainkat. Utóbbi kártya amúgy nem is lesz olyan rossz beruházás, tekintve hogy több új feature felvonultatása mellett jobb teljesítményt nyújt majd, mint az ATi jelenlegi csúcskártyája, a Radeon 9800 XT, továbbá, mint a GeForce FX 5950 ultra, melyet eredetileg szintén 499 $-ért vesztegettek. Kereskedelmi forgalomban a GeForce 6800 mindkét változata június elejére várható nagyobb tételekben. Ami pedig a két gigász harcát illeti, hivatalos mérések szerint a GeForce 6800 a Far Cryban AA és AF nélkül 27-30%-kal gyorsabb, mint az X800, azonban 1600x1200-ban 4X AA és 8x AF mellett a különbség már elhanyagolható. Viszont, hogy az élet ne legyen fenékig tejfel az NVIDIA számára, nemrégiben Gabe Newell is színre lépett, és közölte, hogy a Half-Life 2 az X800-as kártyán mintegy 40%-kal gyorsabban dorombol.

A MEREVLEMEZ GYORSASÁGÁNAK FELSŐ HATÁRA



Sok hírünk szól mostanság a merevlemezes technológiák fejlődéséről. Ha emlékeztek, egyik alkalommal épen az volt a téma, vajon kapacitás szempontjából hol lehet a határa a jelenlegi, még a '80-as években gyökerező technológiának. Nos, ugyanolyan fontos az is, hogy az eszköz milyen gyorsan rögzíti, illetve olvassa az információt a felületről. A tudósok úgy vélik, tarsolyukban a válasz. A jó hír az, hogy a sebesség felső határa körülbelül a mai csúcstechnológia 1000-szerese. De hogyan is működik alapjaiban a rendszer? Mint ismeretes, az információ legkisebb mértékegysége a bit, amelynek értéke kétféle lehet: igen vagy nem, azaz számokra lefordítva 0 vagy pedig 1. A merevlemez felülete nagyon kis méretű szektorokra van felosztva, minden jel elektromágneses formát ölt: ott van vagy hiányzik. Az adatok újraírása gyakorlatilag abban áll, hogy az egyes biteket vagy kicseréljük ellentétes értékűre, vagy változatlanul hagyjuk. Ha azt szeretnénk, hogy az írás gyorsasága nőjön, azaz a bitek felülírására fordított idő csökkenjen, értelemszerűen növelnünk kell az elektromos impulzus sebességét. Csakhogy, ha az impulzus túl gyorsan, vagy túlzottan intenzíven hat a felületre, akkor a nagy energia miatt a jelek véletlenszerűen rögzülhetnek, és így a módszer már nem ad megbízható eredményt. Ezzel összefüggésben a Stanford Egyetem kutatói olyan kísérletet hajtottak végre (orosz szakemberek és a Seagate Technologies LLC. szakértőinek hathatós támogatásával), melynek során egy részecskegyorsító segítségével elektronokkal bombázták a mágneses felületet annak érdekében, hogy információt rögzítsenek rá. Az energianyaláb közel fénysebességgel közlekedett, és mintegy 2,3 pikoszekundumig tartott (egy pikoszekundum a másodperc milliomod részének milliomod része, magyarul nem túl sok:). A kísérlet eredménye végül az lett, hogy a jelek kaotikus halmazban kerültek a lemezre. A cél természetesen nem annak kipróbálása volt, hogy lehet-e hasonló eljárással működtetni egy merevlemezt. Mindössze a konklúzió lényeges, mert eszerint a jelenlegi precíziós technológiának közelítőleg ezerszerese az a határ, ahol még adott felületre adatvesztés nélkül lehet elektromágneses módszerrel információkat rögzíteni.

AZ USA-BAN INTERNET-ADÓ BEVEZETÉSÉTŐL HANGOS A POLITIKA

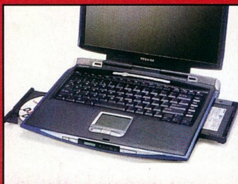


Az USA Szenátusának tagjai 74-11 arányban arról döntöttek, hogy széleskörű tárgyalásokat kezdenek, melyek eredményeként végül határozni fognak arról, terhelje-e internet-adó az amerikai állampolgárokat, és ha igen, ez milyen mértékű legyen. Az állandó adó betiltása mellett érvelő képviselők mintegy két órán át tartó beszéd során igyekeztek meggyőzni mindenkit arról, hogy az adóztatás akár az internet működésének öszszeroppanásához is vezethet, hiszen befolyással lehet az e-mailek küldésére és fogadására, a spam szűrő rendszerek működésére, a Google keresésekre, illetőleg még nagyon sok más dologra is. Nagy volt a vita, ezt igazolta számos szenátor önállóan megfogalmazott véleménye is. John McCain például a korábbi adómoratórium további négy éves fenntartását javasolta. Ellenzői eközben azt hangoztatták, hogy ha nem lesz kötelező adóztatás, akkor az állam dollármilliárdoktól eshet el. Az egyik legfőbb ellenérv szerint egyre nehezebb például magyarázni, hogy a nagyon jól menő internetes kereskedelem főszereplői miért nem fizetik ugyanazokat a kereskedelmi-, illetőleg üzleti típusú adókat, mint bárki más. Hasonló jellegű gond, hogy manapság már a telefonbeszélgetéseknek is egyre nagyobb hányada bonyolódik az interneten keresztül, ami szintén felvet adójogi kérdéseket. Bush elnök határozott véleménye az volt az ügyben, hogy mivel a kormány legfontosabb törekvései közé tartozik a szélessávú internet mind nagyobb arányban való elterjesztése az ország összes szegletében, ezért ezt az adónemet nem szabad megszavazni. A Szenátuson belüli forró hangulatú vita egyébként éles elfordulást jelez attól, ahogyan a tervezett intézkedéseket a Felsőház fogadta. A Képviselőház végül egy sajátos törvénykezési eljárás segítségül hívásával (melyet belső ellentmondásoktól mentes esetekre szokás alkalmazni) az állandó jellegű adó bevezetésének megtiltása mellett döntött, hivatkozással egy tavaly szeptember 17-én tartott egyhangú szavazásra.

ÚJABB INTERNETES SEBESSÉGREKORD

Ha már úgyis a sebesség határait feszegetjük, érdemes szólni egy másik kísérletről is, amely ez esetben az internetes adatátvitel jelenlegi csúcsainak túlszárnyalását célozta. Az Arlingtonban bemutatott kísérlet alkalmával mintegy 11000 km-es távolságban (Los Angeles és Genf közötti vonalon) került sor adatok átvitelére 6,25 Gbit/s-os érték mellett, amely körülbelül 10000-szer (!) gyorsabb, mint a ma általánosan elterjedt otthoni szélessávú megoldások. Az Internet2 nevű társulás által jegyzett rekord olyan, több mint 200 egyetemet tömörítő konzorcium elnevezése, amely az USA kormányával, továbbá az ipari szereplőkkel karöltve dolgozik a következő generációs internetes technológia kifejlesztésén. A 2000-ben alapított Internet2 voltaképpen verseny, amely a résztvevőket arra sarkallja, hogy a lehető leggyorsabb internetes kapcsolatot találják meg. A mostani rekordot egyébként Ipv4 segítségével állították fel, amely az internetes címzésre használt olyan új eljárás, melyet a Kaliforniai Technológiai Hivatal, továbbá a Genf központú CERN közösen dolgoztak ki. Ez a csapat állította fel egyébként az előző, 4 Gbit/s-os rekordot is Ipv6 segítségével. A tudós bácsik úgy kommentálták az eseményeket, hogy a kísérlet elsősorban a tudományos élet szereplői számára bír komoly jelentőséggel, miután az áltagos felhasználónak még jó ideig nem lesz szüksége ilyen extrém gyorsaságra (mondjuk, néhány ismerősöm azt hiszem, ezzel tudna vitatkozni, de most ebbe ne menjünk bele:). Lényeg a lényeg, a CERN máris megkezdte a Large Hadron Collider Computing Grid kifejlesztését. Ez olyan szuper-számítógépi munkaállomás lesz, amely összeköti egymással a legfontosabb tudományos kutatóintézeteket (Los Angeles, San Diego, Pittsburgh stb.). Ezek ugyanis azok a hatalmas információs bázissal bíró szervezetek, melyek együttműködése és munkája során komoly jelentősége van nagy mennyiségű adat minél gyorsabb továbbításának, legyen szó akár nagyenergiájú fizikai-, fúziós energetikai- vagy biotechnológiai kutatásokról.

A TOSHIBA NÖVELI LAPTOPJAINAK TÁROLÓKAPACITÁSÁT



A legtöbb notebook napjainkban általában 30-40 GB-os merevlemezes kapacitással bír, ami a készülék méretéhez képest igen jónak mondható. A felhasználók nagy része mégis többet akar. A gyártók azonban a növekvő igények figyelembe vétele mellett sem tudtak eddig 60, vagy legfeljebb 80 GB-nál többet kínálni. Most viszont a Toshiba bejelentette MK1031GAS nevű lemezét, amely már 100 GB-os tárolókapacitással kecsegtet. A cég ezt a teljesítménynövekedést úgy érte el, hogy feltornászta az adatsűrűséget 80 gigabit/négyzetinch értékre, a szokásos egy helyett két tányért épített a meghajtóba, továbbá módosította az írófej felépítését is.

A notebook gépekbe szánt lemezek kapacitás tekintetében egyébként mindig is a második helyre szorultak az asztali gépek után, hiszen míg előbbiek esetében csak 2,5 collos, addig utóbbiaknál 3,5 collos tányérok alkalmazására nyílik lehetőség (gondoljatok például múlt havi híreinkre, melyek között beszámoltunk a Hitachi 400 GB-os winchesteréről). A Toshiba új termékének árát egyelőre nem közölték. Megjelenése május közepére várható, és üzleti megfontolások miatt valószínű, hogy először csak a nagyobb gyártóknak fogják felajánlani megvételre.



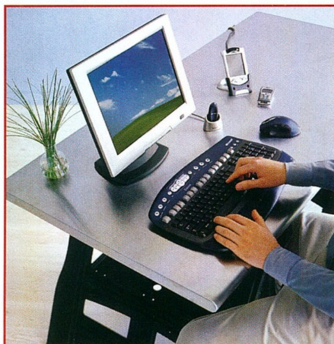
HATALMAS VÁLLALKOZÁSOKBA FOGNAK A VILÁG VEZETŐ CÉGEI



Nemrégiben beszámoltunk már az Intel oroszországi terjeszkedéséről, vagy az IBM hatalmas beruházásairól az USA-ban, mely projektek irgalmatlan mennyiségű pénz befektetésével járnak. Újabban e havi híreink egyik főszereplője, az Intel jelentette be, hogy több mint kétezer millió (!) dollárt fektet arizonai gyárának korszerűsítésébe. Ennek során az eddigi 200 mm-es technológiáról 300 mm-es metódusra állnak át. A 300 mm-es eljárás átmérőben kifejezve körülbelül 12 inch-et jelent, ami a korábbi módszerhez képest 225%-os növekedést biztosít a félvezető-gyártásban. Ez lesz egyébként az Intel ötödik 300 mm-es gyára.

Mindeközben a világ másik felén az AMD is nagy munkába fogott, mégpedig azzal, hogy gyárközpontot létesít Indiában, pontosabban Bangalore-ban. A cég ezzel kívánja gyorsítani az új lapkák kifejlesztésére indított programját. A tervek szerint a munka júliusban indul majd meg ebben az üzemben, mégpedig kezdetben 40, később (jövő év végére) pedig 120 mérnökkel a fedélzeten. Ebbe a vállalkozásba az AMD „mindössze" 5 millió dollárt kíván pumpálni az elkövetkezendő három évben.

2006-RA BEFELLEGZIK A BLUETOOTH-NAK?



Még csak alig pár hete írtam nektek arról, mennyire a Bluetooth-é a jövő, erre a sajtó a korábbiakkal ellentétben máris a technológia közelgő haláláról beszél. Hozzáteszem, nem alaptalanul, ugyanis az Intel egy új USB szabvány kifejlesztésén sérénykedik, melyet WUSB-ként rövidítenek (ha jól sejtem, a betűk jelentése Wireless Universal Serial Bus). Amennyiben a kívánt célt sikerül megvalósítani, akkor az adatátvitel gyorsasága az új eljárás segítségével 480 megabit/s-ra növekszik, mégpedig kétméteres hatókörön belül. Ez a mostani, Bluetooth által biztosított 12 megabit/s-os értékhez képest valóban komoly előrelépésnek ígérkezik (a Bluetooth és a WUSB napjainkban tapasztalható harcát korábban az infravörös megoldások vívták egymással). Egyébként az ok, amiért a WUSB fejlesztése elkezdődött, nem csak a gyorsabb adatátvitel elérésében áll. Sajnos a Bluetooth szabvány elterjedése az USA-ban roppant alacsony fokú még manapság is, és ebben a rendkívül szegényes marketingtevékenység igen komoly szerepet játszott. Akárhogyan is lesz azonban, úgy gondolom, ez a verseny végül mindenképpen a vásárlóknak fog kedvezni.

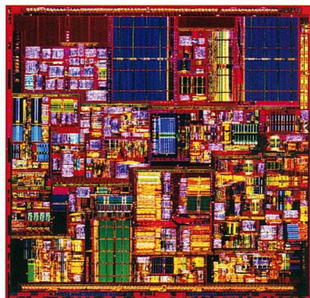
ORIGO>PLAY



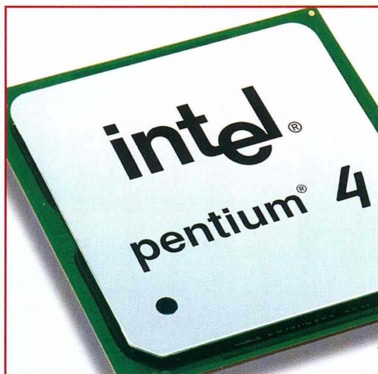
Úgy látszik, hogy a hazai szolgáltatók is felfigyeltek a külföldi online zeneboltok nagy forgalmára és sikerére (pl. Apple iTunes), és ezen felbuzdulva most itthon is beindult az első hasonló weboldal. Az Axelero [origo>play] Zeneáruház néven indított online zeneboltja május 17. óta elérhető mindenki számára. Egyelőre csak magyar számokat lehet letölteni 14 hazai kiadótól, összesen mintegy 3000-ret. A szolgáltató reméli, hogy hamarosan olyan forgalmat tud elérni, amellyel felkeltheti külföldi kiadók figyelmét is, és így a kínálat jelentősen bővülhet, akár több tízezer dalra is.

A számok Windows Media Player formátumban tölthetők le (wma), ami jobb minőséget biztosít, mint az mp3. Fizetni bankkártyával és emelt díjú SMS-sel lehet, az utóbbi drágább, ezen a módon 500 forintba kerül egy szám, míg a kártyás megoldással egy album ára 2500 forint, egy számé pedig az SMS fele. Kiválasztottunkba bele is hallgathatunk, keresni pedig stílus, előadó, album, és cím alapján tudunk.

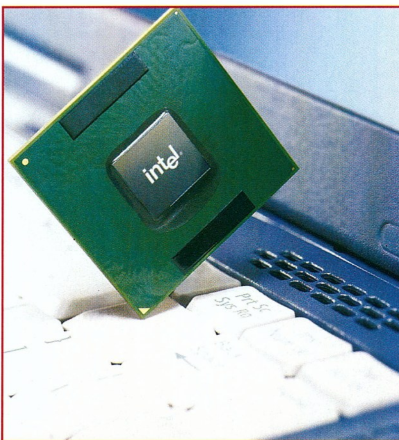
ÚJABB INTEL LAPKÁK JÚNIUSBAN



Bár az utóbbi időszakban mintha egy kissé lassult volna a processzorok területén korábban jellemző, hihetetlenül daráló gyorsasági verseny, azért az Intel tartja magát fejlesztési ciklusához. Ennek keretében nemrégiben jelentette be a Grantsdale, továbbá az Alderwood nevet viselő Pentium 4 chipkészleteit, melyeket a cég június utolsó hetében kíván piacra dobni, csakúgy, mint a 90 nanométeres technológiával készülő, 775 tűs Pentium 4 és Pentium 4 Extreme Edition processzorokat. Utóbbi (P4EE) lapkák tekintetében tervben van még júniusra ezek LGA775-ös tokozású 3,2 GHz-es, valamint 3,4 GHz-es változata is. Szintén ezzel a tokozással készül majd a 2,8 GHz-es P4 egy új inkarnációja, amely azonban csak az 533 MHz-es rendszerbusszal működik, és nem támogatja a HyperThreading technológiát sem. A 3,6 GHz-es Pentium 4 processzor júniusban debütál majd, és a hírek szerint 775 tűs, nem pedig Socket-478-as változatban lesz kapható, hasonlóan a 3,8 GHz-es modellhez, melynek kereskedelmi forgalmazását augusztusra tervezik.

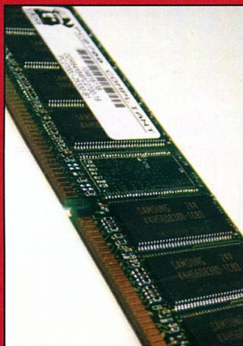


Fentiek mellett az Intel a notebook-fejlesztésekre is komoly energiákat fordít. Legújabb, mobil eszközökbe szánt chipje, a Dothan várhatóan májusban (a híradások szerint egész pontosan május 10-én) érkezik. Ez a lapka voltaképpen a Pentium M processzor fejlettebb változatának tekinthető. A 2 GHz-es csúcsmodell hatásos, 2 MB cachememóriával lesz felszerelve (csak összehasonlításképpen: a legutóbbi Pentium M modellek felső határát az 1,7 GHz-es változat jelentette, 1 MB memóriával), de júniusban a kisebb teljesítményű, ugyanakkor olcsóbb 1,7 GHz-es, továbbá 1,8 GHz-es modellek is bemutatkoznak majd. Az Intel igyekezete ebben a piaci szegmensben korántsem véletlen, hiszen a helyzet mostani állása szerint a vállalat legkomolyabb eladásait jelenleg a hordozható számítógépek piacán produkálja. Ez a trend a közeljövőben minden jel szerint csak erősödni fog, elég csak a nagy rivális Acer példájára tekinteni, amely vállalat 2004 első negyedévére már a világ első öt PC-gyártója között találhatta magát notebook-eladásainak köszönhetően. Egyébként az Intel Dothan lapkái lesznek az elsők, melyek már az új szisztéma szerinti számozást kapják. Az 1,8 GHz-es modell kódneve ennek megfelelően Pentium M 745, míg az 1,7 GHz-es változaté Pentium M 735 lesz. Ez a lépés gyakorlatilag igazodást jelent a konkurens AMD álláspontjához, amely cég már régebb óta igyekszik meggyőzni a vásárlókat arról, hogy a processzorok teljesítményének reális kifejezésére a puszta megahertz-megjelölés mára teljesen alkalmatlanná vált. A 755-ös jelű, 2 GHz-es csúcsváltozat ára ezres megrendelés esetén 637 $, a 745-ösé 423 $ lesz, míg a 735-ösért 294 $-t kell majd kicsengetni. Jelenleg úgy néz ki, hogy a Pentium M termékvonal (melyet egyébként eredetileg az Intel izraeli laborjaiban terveztek) lassanként a Pentium 4-esek helyébe lép a notebook-piacon. A cég tervei szerint 2006-ra pedig már a Pentium M leszármazottjának tekinthető „Jonah" kódnevű lapka fog dorombolni valamennyi Intel laptop számítógépben.



A SAMSUNG 2 GHZ SEBESSÉGŰ GDDR3 TÍPUSÚ MEMÓRIÁK GYÁRTÁSÁT TERVEZI ÉV VÉGÉIG

Miután a Samsung jelenleg az egyetlen memóriagyártó cég a világon, amely GDDR3 DRAM-ok nagyipari előállítására képes, ezért meg kell növelnie kapacitását annak érdekében, hogy az NVIDIA, illetőleg az ATi igényeit egyaránt ki tudja elégíteni. E memóriák közül a „leggyengébb" 1000 MB/s, míg a csúcsmodell 1600 MB/s sávszélesség produkálására képes. Ez a technológia egyébként nemcsak a 256-, illetőleg 512 MB memóriával szerelt videokártyák, de a high-end laptopok kiszolgálására is messzemenően alkalmas.



És ha már a Samsungról van szó, érdemes néhány gondolatot szentelni annak is, hogy manapság igencsak nagy a sajtófelhajtás a vállalat körül, mivel elképesztő módon megtriplázta eddig sem alacsony negyedéves profitját. Ezt a növekedést a cég főként saját fejlesztésű lapkáinak, továbbá a mobiltelefon-, és síkképernyős monitor eladásoknak köszönheti. Lehet kapaszkodni, mindez összegszerűen azt jelenti, hogy a március 31-ével lezárult negyedévben a vállalat 3,14 trillió (!!) dolláros bevételt realizált, amelyből a tiszta nyereség csaknem háromezer millió (!) dollár volt. Hát ezt bizony még a hamburgeres bohóc is megirigyelheti!

Intel Hyper-Threading technológia

Az Intel Hyper-Threading Technológiájának előnyei. A Hyper-Threading (HT) technológia többszálú szoftverek használatával, vagy a szoftverek többfeladatos környezetben működtetésével nagyobb teljesítményt kínál. A HT technológia segítségével a processzor egyszerre két külön szálat képes kezelni a szokásos egy helyett. Az olyan szoftveralkalmazások, amelyek úgy készültek, hogy több külön kódrészletet használjanak, a 3,2 GHz-es, HT technológiát támogató Pentium® 4 processzort két processzornak látják.

Az Intel legújabb, HT-technológiát támogató, 3,2 GHz-es Pentium® 4 processzora rövidebb válaszidőt és magasabb szintű produktivitást biztosít. Tartalomkészítő alkalmazások futtatásakor az új processzorváltozatra épülő gépek teljesítménye több mint 3,4-szer múlja felül az 1 GHz-es processzoros PC-k teljesítményét.

A mai világban gyakran szükséges, hogy több dolgot végezzünk egyszerre; az Intel megkönnyíti felhasználói számára a párhuzamos feladatvégzést. A HT technológia javítja a PC-k párhuzamos alkalmazásfuttatási teljesítményét, így több feladat végrehajtását teszi lehetővé kevesebb idő alatt, például:

- A felhasználó váltogathat a grafikus szerkesztőprogram és a digitális film között, miközben feliratokkal és bonyolult grafikus hatásokkal látja el a felvételt;

- a különféle virtuális hangszereket a szintetizátorprogrammal együtt futtatva zenei mesterműveket komponálhat;

- bevetést hajthat végre repülésszimulátorán, miközben a háttérben WMA formátumra konvertál egy MP3 fájlt.

Intel kvíz

1, A felsoroltak közül mely operációs rendszerhez nem ajánlott a Hyper-Threading technológia alkalmazása?

1, Microsoft Windows XP Home Edition

2, Microsoft Windows 98

3, Red Hat Linux 9

2, Milyen sebességekben kapható a 800 MHz-es rendszerbusszal rendelkező HT technológiás Pentium 4 processzor?

1, 2,40 C és 3,40 GHz közötti sebességekben

2, 1,30 és 2 GHz közötti sebességekben

3, 2,40 A és 3,40 E GHz közötti sebességekben

3, Hány programszál egyidejű futtatására képes jelenleg a Hyper-Threading technológia?

1, 1

2, 2

3, 10

4, Hány tranzisztorból áll a Hyper-Threading technológiát támogató Intel Pentium 4 „Northwood" processzor?

1, 10 millió

2, 55 millió

3, 100 millió

5, Mikor debütált az első, Hyper-Threading technológiát támogató processzor?

1, 2000. március 25.

2, 2002. február 25.

3, 2003. február 25.

A helyes választ beküldők közül egy szerencsés nyertes egy **Intel Pentium4 3GHz processzort** nyerhet.

A megfejtéseket legkésőbb **2004. június 25-ig** várjuk a szerkesztőség címére **„INTEL KVÍZ"** jeligére:

1300 Budapest, Pf. 210

Kensington FlyFan

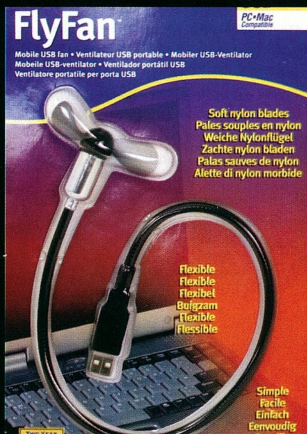


Annak ellenére, hogy nem tartozik a szemöldökráncolva, vagy szélesen vigyorogva mustrálgatott, eszement perifériákat gyártó, jellemzően távol-keleti cégek sorába, a Kensington kínálatában is van igazi, hamisítatlan, tőről metszett kütyü.

FlyFan nevezetű eszközük igen speciális periféria, amit, ha lenne ilyen kategória, akkor user-coolernek vagy felhasználóhűtőnek nevezhetnék. Az USB csatlakozóból induló, teljes hosszában flexibilis, de beállított alakját többé-kevésbé megtartó 25-30 cm hosszú csövön egy első pillantásra nem túl méretes nylon ventilátor ül. Anyagának köszönhetően az aprócska propellert nem kell ketrecbe zárni, mivel ha nem a szemét rakja forgásának útjába a megállítani igyekvő vagy figyelmetlen delikvens, megúszhatja sérülések nélkül. Méretét meghazudtolóan kellemetes légáramot képes kelteni, bár kétségtelen, hogy még a notebook képernyője felett nagyon közelről használva sem kell arcüreggyulladástól tartani. Minden jósága ellenére, a fizika törvényeivel még a FlyFan sem képes dacolni, így használata során légmozgás-élénkítő hatását némileg rontja monoton zümmögése.

Az USB kapcsolat valójában nem jelent többet a FlyFan számára, mint energiaforrást. Üzemfeszültségének felvételén túl nem foglalkozik a számítógéppel, így nemhogy fordulatszámát nem állíthatjuk az operációs rendszeren keresztül, de kikapcsolni is csak a csatlakozóból kirángatva lehet.

Az elsősorban notebook kiegészítőkről és számítógépzárakról elhíresült cég honlapján az alapmodellt 15 dolláros áron kínálják, további öt dollárt rááldozva pedig notebook világítással vagy – ez utóbbi értelme kissé ködös számomra – vörös leddel kiegészített ventilátor boldog tulajdonosa lehet bárki. Hazai forgalmazóról azonban nem tudunk, pedig közeledik a nyár...



Schuerue

GAMER MAGAZIN 2004/04 „ÁL HÍREK” JÁTÉK

Gamer-es bögrét és pólót nyert:
Kemencei Csaba - 1135 Budapest
Rigó Kristóf - 5700 Gyula

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING JÁTÉK



LOTR: Return of the King PC CD-t nyert:
Ráb Norbert - 1122 Budapest
Sipos Robin - 3200 Gyöngyös
Juhász Tamás - 5340 Kunhegyes

NextGen VGA



2002. augusztus 19-én derült égből villámcsapásként ért minket a hír, hogy az ATi valóban bemutatta a Radeon 9700 Prót, mely a gyártó ígéretei szerint letaszítja trónjáról az addig megrendíthetetlen NVIDIA-t. Tényleg igazuk volt, a videokártyák piacát az ATi R300 lapkacsaládja teljesen átrendezte komoly fejtörést okozva ezzel a korábbi első helyezettnek. Persze megpróbáltak visszavágni, de a GeForce FX 5800 csúnya bukás volt. Az 5900-as család már jól sikerült, de kevés volt az üdvösséghez. Akkori bemutatónkat azzal zártuk, hogy a következő összecsapás valószínűleg sok mindent eldönt majd. Sajnos egyelőre teszteredményekkel nem szolgálhatunk, de azért egy kis ízelítő sosem árt.

2004. április 14-én az NVIDIA bemutatta két új kártyáját, melyek minden bizonnyal az elkövetkezendő egy-másfél év meghatározó szereplői lesznek. A zászlóshajó a GeForce 6800 Ultra, a kisebbik testvér a GeForce 6800 GT nevet kapta. Bizony, nem tévedés, a gyártó szakított az FX előtaggal, ezzel is jelezve, hogy tiszta lappal szeretne indulni az új háborúban. Mielőtt rátérnénk a kártyák fizikai jellemzőire, lássuk, technológiailag milyen újításokat hoznak.



Legfontosabb ezek közül mindenképpen a hamarosan megjelenő DirectX 9.0c teljes körű támogatása. A Microsoft e jelölése egyébként igen megtévesztő, a betűjelzések ugyanis eddig a hibajavításokat, optimalizációkat mutatták, itt azonban ennél sokkal többről van szó. A DirectX 9.0c ugyanis a korábbi DirectX-ek képességei mellett már a Pixel- és Vertex Shader 3.0-t is magába foglalja, ami jelentős előrelépés.

Az új változat már 65536 soros árnyaló-programok futtatását is lehetővé teszi, és a dinamikus elágazásokat is támogatja. Továbbá a korábbi 24 bittel ellentétben teljesen 32 bites lebegőpontos számítást, az árnyalók élsimítását és képpontonként tíz textúra-koordináta bemenet támogatását igényli.

Az előbb említettek lényege az, hogy az eddigieknél hosszabb és bonyolultabb programokkal vezérelhetik az árnyalókat, így sokkal szebb hatásokat készíthetnek valós időben. Nagyon fontos újítás az elágazás lehetősége, hiszen így dinamikus, az aktuális állapottól és bemenettől függő utasítások hajtódhatnak végre. Eddig ehhez több különböző programot kellett futtatni, amelyek a képpontok különböző csoportjaira hatottak, most viszont elég egy összetettebb, az egész területre kiható kódot készíteni. A Vertex Shader 3.0 legfontosabb újítása a feltételes elágazások támogatása, ami szintén összetettebb kód készítését biztosítja.

A GeForce FX 5900-as sorozat elsősorban azért nem aratott osztatlan sikert, mert nagyon komoly sebességhátrányba került a DirectX 9.0-s kódok futtatásakor. Korábbi bemutatóinkban már kicsit részletesebben is kitértünk arra, hogy ezek mögött elsősorban az rejlett, hogy az NVIDIA kártyái vagy 16, vagy 32 bites pontossággal tudtak dolgozni, azonban a DirectX 9.0 24 bites pontosságot írt elő, aminek az ATi Radeonjai teljes mértékben meg is feleltek. Az NVIDIA megoldásai tehát vagy sokkal rosszabb minőségű képet adtak, vagy teljesítményük csökkent szinte elfogadhatatlan mértékben. Most, hogy a DirectX 9.0c a 32 bitet írja elő, ez a kérdés megoldódott, hiszen a GeForce 6800-as sorozat szintén 32 biten számol. Ez egyébként nem jelenti azt, hogy a 16 bittel teljesen szakítottak, ha a programozó úgy kívánja, választhatja a takarékosabb megoldást is.





A feldolgozó csővezetékek felépítése teljesen átalakult az NV35-höz képest. Az NV40 csővezetékei négyszer szélesebbek, így összesen 16 képpont fér egyszerre a csővezetékekbe, azaz órajelenként 16 feldolgozására képes. De ha egynél több textúrát akarunk rájuk feszíteni, ez a sebesség arányosan csökken. Így a GeForce FX 5900-as sorozat 4×2-es felépítésével ellentétben az NV40 16×1-es megoldása egy textúra használata esetén négyszer, páros számú esetén pedig kétszer gyorsabb, ami persze nem jelenti azt, hogy pontosan ennyivel gyorsabb azonos órajelen: ez az elméleti maximum.

A GeForce FX-ek komoly, ámde egyelőre nagyrészt kihasználatlan újítása volt az UltraShadow technológia, ami a napjaink játékaiban egyre fontosabbá váló árnyékok feldolgozási sebességét növeli meg jelentős mértékben. Nos, ez is továbbfejlődött, az UltraShadow II akár kétszeres sebességnövekedést ígér elődjéhez képest, azonban komoly nehézséget okoz, hogy csak akkor működnek, ha a játékfejlesztők úgy írják meg a kódot, hogy ezt a szolgáltatást is figyelembe veszik.

Rengeteg támadás érte az NVIDIA kártyáit a sokkal rosszabb képminőség miatt. A gyártó most erre is nagyon odafigyelt, ennek eredménye példá-

ul a megújult élsimítási eljárás. Míg a korábbi technika egy rendezett, derékszögű hálón helyezte el a képpontokat, az ATi kártyái ferde, elforgatott hálóval dolgoztak, és ezzel sokkal szebb képet értek el. Mindez azért van, mert ha derékszögű rács mentén helyezzük el a színátlagolt képpontokat, akkor a közel függőleges vagy közel vízszintes vonalak nem simulnak kellőképpen. A ferde eljárás azonban ugyanolyan mértékben javítja minden egyenes minőségét.
Az NV40 az előbb részletezett eljárás mellett továbbra is lehetővé teszi a sávszélesség-kímélő Mulisampling és a rendkívül teljesítményigényes Supersampling együttes használatát, de ennek a gyakorlati jelentősége nem túl nagy, mert túlságosan nagy mértékben csökkenti a teljesítményt.

A GeForce-sorozat az anizotropikus szűrés terén is jelentős átalakuláson ment keresztül. Szintén az ATi megoldásához közeledtek, így jobb képminőségre számíthatunk, de persze a saját eljárásukat is hozzátették, ami a teljesítményre lesz jótékony hatással.

Az elméleti áttekintés után lássuk, milyen fizikai jellemzőkkel rendelkeznek a GeForce 6800 Ultrák.

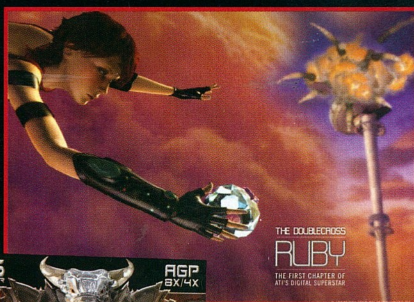
Egy dolog biztos: a GeForce 6800-as sorozatú kártyákat legfeljebb az XGI Volari Duóval keverhetjük össze külsőre, jellegzetességük ugyanis, hogy két tápcsatlakozót találunk rajtuk. Sajnos nem biztonsági okokból és nem is dísznek van két molex csatlakozónk, hanem azért, mert az NVIDIA új csúcskártyái soha nem látott mennyiségű energiát igényelnek. Hát igen, gondolnánk, a 220 millió tranzisztorból felépülő NV40-nek és a mellette fekvő 1100 MHz-es memóriáknak jogosan kell a sok energia, de azért várjuk ki a végét. Ahhoz, hogy a GeForce 6800 Ultránk garantáltan stabilan működjön, a gyártó legalább 480 W-os tápegység használatát javasolja. Ez a legtöbbeknek újabb jelentős költséget jelent majd az amúgy sem olcsó kártya kifizetése mellett. Felmerül a kérdés, milyen áron tudunk hűteni egy ilyen, 150 W-ot fogyasztó szörnyeteget? Szerencsére annyira nem vészes a helyzet, mint a GeForce FX 5800 esetében volt, azóta a technika sokat fejlődött, például gyárilag hőcsöves megoldást találunk a kártyán, de azért teljesen csendes gépre ne számítsunk.



A GeForce 6800 Ultra magja némileg meglepő módon csak 400 MHz-en üzemel, ilyen bonyolult lapkát egyelőre nem tudnak magasabb frekvencián üzemelve hűteni. Ezt bizonyítja az a hír is, miszerint három gyártó, a Gainward, az XFX és a BFG megkapja a jogot GeForce 6800 Ultra Extreme készítésére is, ami azt jelenti, hogy különleges vízhűtés segítségével 400-ról 450 vagy 500 MHz-re emelhetik a VPU órajelét.
A hagyományos változat memóriái 1,6 ns-os Samsung GDDR3 lapkák, amelyek névleges órajele 1200 MHz, de a biztonság kedvéért gyárilag csak 1100 MHz-en üzemeltetik őket. Fontos megemlíteni, hogy a GDDR3 memóriák sokkal fejlettebbek elődjüknél, a GDDR2-nél, ami a magasabb órajel mellett elsősorban a sokkal alacsonyabb hőtermelésben mutatkozik meg. További fontos jellemzője az új memóriatípusnak, hogy sokkal könnyebben készíthető belőle sűrűbb, 256 Mbites változat, ami azt jelenti, hogy mindössze nyolc lapka elegendő a 256 MB tárhely biztosításához. Ez tovább egyszerűsíti a kártya felépítését, számos alkatrész a hátoldalra kerülhetett.
A nyomtatott áramkörről érdemes elmondani, hogy a két tápcsatlakozó mellett található feszültségstabilizátorok külön hűtőbordát kaptak: úgy tűnik, lassan minden elektronikai elemet hűtenünk kell. Újdonság még a kártyára épített csipogó, amely igen hasznos lehet, hiszen figyelmeztet a ventilátor leállására, a VPU túlmelegedésére, az áramellátás hiányára, vagyis minden lehetséges hibára. Azt továbbra is meg kell jegyeznünk, hogy a NYÁK hossza semennyit sem csökkent a GeForce FX-ek óta, azaz a behelyezés kisebb házba nehézkes lehet.
Kellemes meglepetés, hogy a kártyán gyárilag nincs hagyományos analóg D-sub csatlakozó, csak két DVI. Ez mindenképpen örvendetes, hiszen DVI-ból D-sub átalakítóval könnyedén készíthető, fordítva viszont már nem lehetséges.
Nem ejtettünk még szót arról, hogy mit tud a GeForce 6800 GT, pedig ajánlott végfelhasználói ára a nagyobbik testvér 499 dollárjánál lényegesen alacsonyabb, 299 dollár. Az olcsóbb változat 16 helyett csak 12 csővezetéket üzemeltet, magja 400 helyett 375 MHz-en jár, memóriája pedig az 1100 MHz-es GDDR3-mal szemben csak 700 MHz-es hagyományos DDR. Természetesen így is felveszi majd a versenyt a mai csúcskártyákkal, de a lassú memória valószínűleg jelentősen visszafogja.

Most, hogy részletesen megnéztük, mit vonultat fel az NVIDIA az elkövetkezendő időszakra, lássuk az ellencsapást!

Pontosan 20 nappal az NVIDIA után az ATi is csatasorba állította új katonáit, a Radeon X800 Prót és Radeon X800 XT Platinum Editiont.
A legnagyobb különbség az R420 és az NV40 képességei között az, hogy míg utóbbi támogatja a 3.0-s árnyalókat, az ATi megmaradt a 2.0-s változatnál, és annak „foltozása" mellett döntött. Ez azt jelenti, hogy ha megjelennek az első olyan játékok, amelyek teljes mértékben kihasználják az új árnyalók képességeit, az ATi számos hatást nem lesz képes megjeleníteni. Az csak a játékfejlesztőkön és az NVIDIA befolyásán múlik, hogy mennyire fogjuk



hiányolni az új képességeket, de ha az eddigi gyakorlatból indulunk ki, valószínűleg mire szükség lesz rá, már a következő generációnál fogunk tartani. Ennek dacára az R420 e téren lényegesen fejletlenebb az NVIDIA megoldásánál.
Az NV40-hez hasonlóan az R420 is hat vertex csővezetékkel rendelkezik, hagyományos feldolgozó egysége pedig szintén 16×1-es felépítésű, azaz 16 csővezeték darabonként egy textúrázó egységgel. A vertex egység nem sokat változott az R300-as sorozathoz képest, de egy érdekességet ki kell emelnünk. Az R420 egy órajel alatt képes egy szám sinusát vagy cosinusát kiszámolni, míg elődje csak hosszadalmas Taylor-sorfejtéssel tudta ezt elvégezni. Így például hullámos, fodros felületet rendkívül egyszerűen és gyorsan lehet létrehozni, ráadásul számos geometriai számítás igényli a trigonometrikus függvényeket. Említettük, hogy az ATi megoldása valahol a 2.0-s és a 3.0-s szabvány között jár, lássuk, mit is jelent ez. Egyik jelentős lemaradás például a vertex-textúrázó egység hiánya, ezért a geometriai adatok nem módosíthatók a textúraadatok függvényében.



Előrelépés, hogy a korábbi 12-ről itt is 32-re emelkedett a felhasználható átmeneti regiszterek száma, így ez megfelel a DirectX 9.0c elvárásainak. A hivatalosan támogatott árnyaló-programok hossza 120-ról 1536 utasítás hosszúságúra nőtt, de ne feledkezzünk meg a Radeon 9800-zal bemutatkozott F-pufferre, ami a képpontok gyorsítótárazásával gyakorlatilag végtelenül hosszú árnyaló-programok végrehajtására teszi képessé a lapkát. Az újítás itt az, hogy a rendszer nem az egész képkockát tárolja, csak az éppen a programban használt képpontokat.

Az R420 igazi újítása a 3Dc névre hallgató textúratömörítés. Az ATi korábbi DirectX 9-es kártyái is rendkívül hatékony eljárásokra voltak képesek, ezért volt elég hozzájuk az NVIDIA-megoldásokon találhatóknál lényegesen lassabb memória is. A most bemutatkozó 3Dc-ért maga a textúrázó egység felel. A jól ismert érdesítő eljárás, a Bump Mapping továbbfejlesztett változata, a Normal Mapping egyre népszerűbbé válik. Ezt használja ki a 3Dc, amely a hagyományos eljárásnál sokkal kevesebb helyet igényelve tárolja az ehhez szükséges adatokat, így nagyságrendekkel kevesebb háromszögből szinte ugyanolyan minőségű alakzat építhető fel; ezt mutatja a mellékelt ábra is. A Normal Map gyakorlatilag különleges textúra, amelyik a részletes és az egyszerű alakzat közötti különbségeket tárolja. Így a játékfejlesztők először elkészítik a jól kinéző változatot, majd lebutítják, és csak az eltéréseket tárolják ebben a Normal Mapben. Természetesen némi különbség így is marad, de cserébe rengeteg számítási feladattól kíméli meg grafikus egységünket. Korábban a Normal Map méretét csak a DXTC, avagy S3TC textúratömörítéssel tudták csökkenteni, de ez – az egyébként kiváló – eljárás már több mint öt éves, és nem erre találták ki. Hagyományos textúra esetén nem nagy baj, ha a minőség kicsit romlik a tömörítés során, hiszen még így is megéri, azonban mivel a Normal Map a geometriai kinézetet határozza meg, az eltérés sokkal látványosabb. A 3Dc feladata a Normal Map megfelelő kezelése, ezt az ATi állításai szerint 4:1 arányban képes elvégezni, ami igen kiemelkedő.

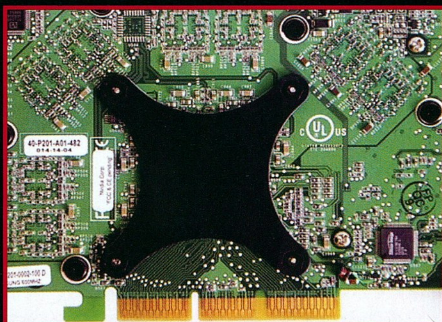
A jól ismert Hyper Z egység is megújult, nemcsak gyorsabb, de mostantól 1600×1200 és magasabb felbontásokban is üzemképes, ennek hatását majd a teszteknél láthatjuk.

A 3.0-s Pixel Shader támogatásának hiányából adódóan a lebegőpontos számítás pontossága maradt 24 bites. Azt csak sokára tudjuk meg, ez mennyivel rosszabb képminőséget jelent majd, de a különbség biztosan sokkal kisebb lesz, mint a GeForce FX-ek esetén a 16 bit és az ATI 24 bitje között volt, ez egyszerűen az emberi szem korlátjainak tudható be.

Az NV40-nél említettük, hogy az NVIDIA szinte teljesen lecserélte sokat bírált látványjavítóit, hogy utolérje az ATi-t. De közben ez utóbbi sem ült a babérjain. Már az R300 kapcsán is felröppent a hír egy titokzatos eljárásról, amely teljesítményveszteség nélkül megduplázza az élsimítás minőségét. Bár ezt eddig nem tudtuk bekapcsolni, de az R420 kapcsán végre megismerkedhetünk vele. Az eljárás nem valami bonyolult hardverelem kifejlesztésének köszönhető, inkább egy nagyszerű ötlet megvalósítása. Általánosságban az élsimítási eljárás úgy működik, hogy a simítandó képpont körül a lapka kiválaszt 12-t, és ezekből a beállított simítási értéknek megfelelő (ATi esetében 2, 4 vagy 6) képpont alapján megfelelően súlyozott átlagolással tünteti el a fűrészfogakat. Csakhogy a lapka eddig minden képkocka esetében ugyanaz a 2, 4 vagy 6 képpont alapján dolgozott, most viszont a páros és a páratlan sorszámú képkockáknál mindig másikat választ. Ez megfelelően magas FPS érték esetén olyan gyors váltakozást eredményez, amelyet a szem már teljesen folyamatosnak lát. Szerencsére gondoltak a jövőre is: 60 FPS alatt az eljárás automatikusan kikapcsol, így nem kell attól tartanunk, hogy villogó képpontokkal találkozunk teljesítményigényesebb programokban. A Temporal Antialiasing névre hallgató eljárás tehát teljesítményveszteség nélkül képes a beállított élsimítási érték kétszeresének megfelelő minőség előállítására. Egyvalamit előre elárulhatunk: ezt az eljárás természetéből adódóan állóképen soha nem fogjuk tudni bemutatni nektek, ez tényleg olyan, amit élőben kell látni. További érdekesség, hogy – a hírek szerint – a későbbi Catalyst meghajtók minden eddigi DirectX 9-es ATi kártyán lehetővé teszik az új eljárás használatát, ez is azt bizonyítja, hogy szoftveres fejlesztésről van szó.

A cikk első részében említettük, hogy az NV40 150 Wattos áramfelvétele egy ilyen összetett lapka esetében nem feltétlenül kiemelkedően magas. Vagy mégis? Az ATi X800 XT PE a 0,13 mikronos gyártástechnológiának köszönhetően kevesebb energiát igényel, mint a Radeon 9800 XT! Azaz terheléstől függően 65-75 Wattot fogyaszt, vagyis legfeljebb feleannyit, mint az NVIDIA GeForce 6800 Ultra, amely egyébként szintén 0,13 mikronon készül. Persze ehhez hozzá kell tennünk, hogy az R420 „csak" 160 millió tranzisztorból épül fel, de ekkora különbség nem fogható csak a fejletlenebb árnyalókra.

Arról is volt szó, hogy a GeForce 6800 Ultra kártya külsőre is összetéveszthetetlen bármi mással, robosztus hűtése és két tápcsatlakozója teljesen egyedi. Nos, a Radeonok esetében más a helyzet. Első ránézésre kifejezetten röhejesen hat, hogy alig változott valami a Radeon 9800 XT-hez képest. Persze a huzalozás és a belső felépítés egész más, de a hűtés, a tápellátás és a méret teljesen azonos, az egyetlen árulkodó jel egy extra



csatlakozó, amelyet majd gyakorlati bemutatónkban ismertetünk.

Végül ejtsünk szót az ATI kártyák adatairól: a Radeon X800 XT PE 520/1120, az X800 Pro pedig 475/450 MHz-en üzemel, és az NVIDIA-hoz hasonlóan a csővezetékek száma ezúttal is eltérő: az XT PE 16-tal, a Pro 12-vel rendelkezik. Jól látható, hogy az ATi kártyái lényegesen nagyobb órajelen üzemelnek, és ne feledjük, hogy a fogyasztás és a hőtermelés általában az órajellel arányos. A Radeon X800 XT Platinum Edition ajánlott végfelhasználói ára 499 dollár, kistestvére 399 dollárba kerül.

Nagyon nehéz megítélnünk, hogy mi történik az elkövetkezendő egy-két évben, hiszen mindkét gyártó nagyon kitett magáért, és erősen más irányba indultak el. Míg az NVIDIA mindent megtett azért, hogy a lehető legfejlettebb kártyát készítse el, az ATi csak tökéletesítette jól bevált architektúráját a teljesítményre, az olcsóbb előállításra és a hatékonyabb működésre összpontosítva. A teljesítményversenyre még legalább egy hónapot várnotok kell, vajon elég-e 160 millió tranzisztor az üdvösséghez?

yvorl

Pixelsóder



Járom a boltokat, nézem a kirakatokat, és próbálom magam meggyőzni, hogy megjöttünk, itt vagyunk Európában. Valahogy nem megy. Nem mintha europesszimista, vagy euroszkeptikus (ááááá, megint egy jó szó) lennék, de attól függetlenül nem érzem, hogy mi most akkor izé. Szóval értitek. Nem értitek? Majd mindjárt elmondom, és akkor végképp nem fogjátok. Valamelyik nap szépen ellopták az én digitális fényképezőgépemet (meg is fogadtuk Hunorral és karizmatikus hirdetésszervező kollégánkkal, hogy a tettes lelepleződése esetén pár percig bezárkózunk az illetővel az egyik néptelen irodába, csak a rend kedvéért – és nem azzal a céllal, amiért Fletlány szokott bezárkózni mit sem sejtő áldozataival). Az első pár nap búsulás után erőt vettem magamon, és gondoltam, veszek én egy másikat gyorsan, már amennyire a bukszám (a pénztárcámra gondolok) megengedi.



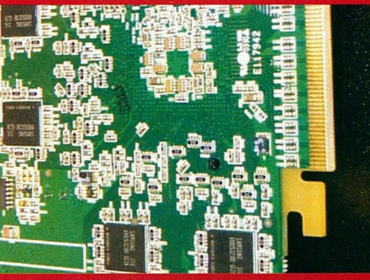
Első körben arra apelláltam, hogy biztosan olcsóbb lesz májustól a legtöbb olyan híradástechnikai, elektronikai stb. termék, amely eleddig sem az 5%-os vám, hanem sokkal inkább az élelmes kereskedői magatartás miatt volt majd' 30%-kal drágább nálunk. Abban reménykedtem, hogy hát mégiscsak itt az EU, talán jobban jönnek-mennek majd a cuccok. Hát nem. Nem lett sokkalta olcsóbb semmi – legalábbis eddig. Érthetetlen, mert amit itthon 200 ezer + ÁFA áron árulnak, ugyanazt kevés utánajárással (értsd: egy klikk a keresőben és egy telefonhívás) megtalálhatjuk a szomszédban (naná, hogy nyugatra, de okos vagy!), az ottani adóval együtt 160 ezerért. Szóval furcsa. Fel is hívtam pár telefonszámot, nehogy kamu legyen az a sok alacsony ár, amit a neten találtam, de kérem szépen itt a fekete-fehér helyzetkép: odaát majdnem minden újszerű termék (az én esetemben a hőn áhított 6 megapixeles digitális fényképezőgép) adóstul, szőröstül-bőröstül annyiért megvehető, mint amennyi nálunk ugyanazon termék nettó (tehát ÁFA nélküli) nagykereskedelmi ára. Hogy is van ez? Na nem baj, gondoltam úgyis megyek hamarosan kifelé (vagy most már befelét kell mondani?) külföldre (belföldre), akkor majd megveszem. De azért csak bujkált bennem a kisördög, felhívtam én az adott termék hazai hivatalos disztribúcióját. Megkérdeztem őket, hogy ha én veszek 350 km-rel nyugatabbra egy olyan fényképezőgépet, amelyiknek a hazai garanciális szervizéért ők felelnek, akkor mire számíthatok vajon az esetleges javíttatási, garanciális ügyintézések során. A válasz egyszerű volt: ha nem rajtuk keresztül jött be a gép az országba, akkor vigyem majd oda javíttatni, ahol vettem. Frappáns (őszinte) válasz volt, de azért én nem örültem neki. Amikor megkérdeztem, hogy akkor miért nem tetszenek 50 ezerrel olcsóbban adni a készüléket (mondhatni az EU-s átlagáron), akkor majdhogynem lehülyéztek, hogy mit képzelek én, merthogy a vám, a költségek, meg minden. Amikor felhívtam a figyelmét rá, hogy milyen dátumot is írunk (május közepén jártunk), és hogy ez mit jelent az állítólagos vámmal kapcsolatban (gyk.: semmilyen vámot nem kell fizetnie), akkor már megkaptam a legválogatottabb jelzőket is, majd a kedves úriember bontotta a vonalat. Na igen, ennyit erről. Mit is várhatnánk: a könnyen szerzett haszon (származzon iopásból, vagy akár aránytalan nyereségből) csábító. Európában is.

Tessék nagyon vigyázni, ha DVD-Video lemezt vesztek, különösen olyan filmek esetén, amelyek elvileg még nem jelentek meg hivatalosan mifelénk! Még akkor is vigyázzatok, ha gyári (vagy gyárinak titulált) a lemez, és szép borítója, látszólag kifogástalan nyomdai kivitelezése van! Egyik kedves barátom újságolta a napokban, hogy megvette az Utolsó szamuráj c. filmet DVD-n. A reakcióm az volt, hogy én majd megvárom az európai (PAL rendszerű), illetve magyar feliratos változatot belőle. Nagy megrökönyödésemre ő viszont előhúzta a frissen vásárolt – valóban gyárilag sokszorosított lemezt –, amely azt hirdette magáról, hogy magyar feliratos, hivatalos, PAL rendszerű DVD-Video kiadvány. A borító egy kissé gyanús volt (igénytelenül elhelyezett emblémák és jelölések, nem volt egyértelmű a regionális megjelölés sem), de a lemez maga szépen nyomott, gyári korongnak tűnt. A lejátszás során viszont egy moziban felvett, VHS-nél is rosszabb képminőségű, 4:3-as NTSC rendszerű kép fogadott minket, félig sztereó tompa hanggal, félrefordított, hiányos, fél képernyőt betöltő, helyesírási hibákkal tarkított magyar feliratozással - és mindez egy gyári sokszorosítású lemezen (tehát nem írott korongon) került forgalomba egy belvárosi üzletben! Eddig is sejtettem, hogy a nagyüzemi (igazi) kalózipar óriási méretekben burjánzik. De naivan azt gondoltam, hogy a betyárbecsület nem engedi, hogy valaki ilyen pocsék „munkát" adjon ki a kezei közül, főleg annak a tudatában, hogy azt majd ártatlan vásárlók fogják nem kevés pénzért megvásárolni (ha az internetről tölt le valaki egy gagyi minőségű filmet, legfeljebb letörli, de itt eredetiként árult, hamis termékről, azaz aláváló csalásról van szó). Összefoglalva: ha olyan filmet kínálnak neked gyári változatban, amelyik a hivatalos források szerint még meg sem jelent DVD-n, akkor légy óvatos, nehogy pórul járj. Az IMDB oldalán (www.imdb. com) könnyen ellenőrizheted, hogy megjelent-e már az adott film kereskedelmi forgalomban, illetve a hazai internetes DVD-Video áruházak katalógusaiból is hasznos információkat szerezhetsz, hogy mi és mikor jelenik meg hivatalosan.

PPéter



PCI Express



Sávszélességet a népnek

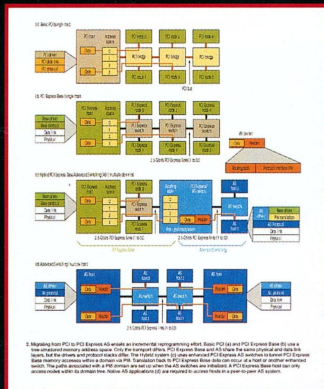
Az eredetileg (három évvel ezelőtt) meghatározott menetrend szerint érkezik az AGP nyugdíjba küldésére hivatott PCI Express szabvány. A nagy videokártya-gyártók egyre erőteljesebben reklámozzák saját megoldásaikat, sőt, az NVIDIA máris teljes termékpalettát kínál ezen a vonalon. Ebben a cikkben azt szeretném röviden áttekinteni, hogy honnan is indult a PCI Express, milyen előnyei, illetőleg milyen hátrányai vannak, és vajon érdemes lesz-e a technológiát kihasználó eszközre beruházni a közeljövőben.

A szükség törvényt bont. A PCI busz, amely fénykorában hatalmas lendületet adott a számítógépek fejlődésének már évekkel ezelőtt kezdte elérni teljesítményének felső határát. Ennek eredményeként tűnt fel az AGP a piacon. Nem sokkal később a munkaállomások és a szerverek körében megjelent a 64 bites, 66 MHz-es PCI sín is négyszeres adatátviteli sebességgel, majd pedig a PCI-X, továbbá a PCI-X 2.0 technológiák következtek. A PC-s adatbuszok sebessége egészen az első XT-től kezdve háromévenként megduplázódott, csakhogy közben a processzorgyártók is keményen melóztak. Ennek hatása pedig az volt, hogy az eltérő ütemű fejlődés miatt a buszok sebessége egyre erőteljesebben elmaradt a processzorokétól, amelyek így adott esetben nem tudtak elegendő adathoz jutni egyes alkalmazások futtatása esetén. A PCI számos területen, mint például a táblázatkezelés, az internetezés, és a szövegszerkesztés nagyon jól használható lenne továbbra is, azonban napjainkban az olyan számítási feladatok, mint amilyeneket a 3D-s játékok, vagy a videószerkesztés, és -tömörítés jelentenek, akkora sávszélességet igényelnek, amelyet a PCI már nem képes többé kielégíteni. A leváltására készített PCI Express szabványt az Intel Corp. jelentette be 2001 tavaszán az Intel Developer Forum (IDF) keretei között. Nagy siker volt, hogy a technológiát az Intel legfőbb riválisa, az AMD is örömmel fogadta hangsúlyozva, hogy az eljárás nagyon jól megférhet majd saját, HyperTransport elnevezésű összeköttetési megoldása mellett.



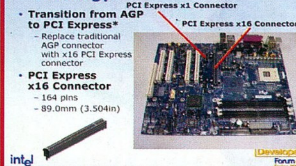
Az új technológia előnyei. A harmadik generációs adatbusz-technológia soros (pont-pont) összeköttetést biztosít az egyes készülékek és chipek között. Az azonos NYÁK (Nyomtatott Áramköri Kapcsolás) lapon található lapkák között közvetlen huzalozás alkalmazható, a különböző eszközöket pedig kábel kapcsolhatja össze. A soros megoldás kevés vezetéket igényel - ez főként a költséghatékony gyártás, továbbá az esetleges gondok (pl. áthallás) minimalizálása miatt fontos -, miközben nagy adatátviteli sebesség elérését teszi lehetővé. A technológia remekül skálázható, így komolyabb módosítására várhatóan több évig nem lesz szükség. Az alacsony fogyasztás, illetve az energiatakarékossági funkciók támogatása elsősorban az eszközök által termelt hőt csökkenti. A további képességek közül kiemelendő még a csomagalapú, rétegekre bontott architektúra, a fizikai csatorna virtuális vonalakra bontásának lehetősége, a hibaellenőrzés, a PCI szintű hibakezelés és -jelentés, a helytakarékos bővítőfoglalatok, illetőleg a PCI-jal való szoftverszintű kompatibilitás. A pont-pont összeköttetés előnye a jelenlegi buszrendszerrel szemben (PCI), hogy minden eszköz saját, címzett csatornával rendelkezik, melyet a rendszer további elemei nem lassítanak.

A PCI Express működésének alapjai. A technológia hagyományos (4 rétegű NYÁK) huzalozás esetén legfeljebb 20 collos (kb. fél méteres) vezetékhosszt enged meg az összekapcsolt eszközök között (persze azért minőségi alkatrészek használatával ez tovább növelhető). A szinkronizálást (akárcsak a Serial ATA, vagy az InfiniBand esetében) a fejlesztők 8b/10b kódolással valósították meg, ami azt jelenti, hogy a vezérlő minden 8 bit adatot 10 bites jellel továbbít. Ez ugyan 20%-os csökkenést okoz az adatátvitel sebességében, viszont lehetőséget biztosít arra, hogy a szinkronizációs információt a forrás az adatfolyamba építse, és így szükségtelenné válik külön szinkronjel küldése. A PCI Express összeköttetések x1, x2, x4, x8, x12, x16, x32-es kialakításban konfigurálhatók. A x1 négy vezetéket, azaz két kimenetit (egy kimeneti csatorna) és két bemenetit (egy bemeneti csatorna) jelent. Ez a standard, ami azt jelenti, hogy a bővítőhely egy PCI Express csatornát kap, amelyik 250 MB/s-s sávszélességet produkál irányonként (azaz full-duplex 500 MB/s-ról beszélhetünk). A specifikáció szerint a bemeneti és kimeneti csatornák számának minden eszköz esetében egyenlőnek kell lennie, azaz például egy x4 konfiguráció esetében 4 bemeneti csatornához mindenképpen 4 kimeneti vonalat kell kapcsolni. Ez egyébként sokak szerint azért hátrányos, mert felesleges csatornákat (és ezzel költségeket) eredményezhet olyan eszközök esetében, mint például a videokártyák. Természetesen már az eljárás bejelentésének pillanatában azonnal felmerült a kérdés, hogy az új buszra épülő alaplapokon milyen bővítőfoglalatok (slotok) találhatók majd, illetve ezek képesek lesznek-e a jelenlegi PCI, illetve AGP kártyák fogadására. Nos, a PCI Express új, x1, x4, x8, és x16 kialakítású foglalatokat támogat, amelyek sem fizikailag, sem elektronikailag nem kompatibilisek a jelenlegi PCI, valamint AGP kártyákkal. A nagyobb PCI Express sínekben a specifikáció szerint a kisebb foglalathoz tervezett eszközök használhatók lesznek, de fordítva ez természetesen nem igaz (nem csak a helyigény, de az energetikai jellemzők miatt sem). Az AGP 8x slot helyét egy x16 PCI Express foglalat fogja átvenni, ami 16 csatornát jelent, összes irányonként 4 GB/s-mal (a 8 GB/s-os full-duplex érték itt inkább elméleti, hiszen a grafikus számára legin-

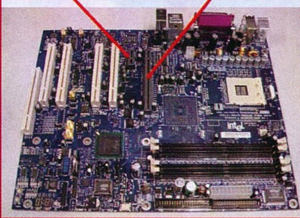


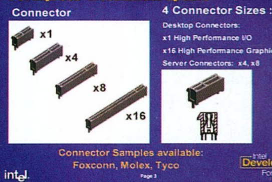
kább csak az egyik irány a fontos). Az AGP diadalútja tehát minden jel szerint itt véget ér.

A PCI Express gyakorlati kérdései. Az imént említett értékek mutatják, hogy az új technológia kétszer gyorsabb sínt hoz az AGP 8x-hez képest. Ez elsőre jól hangzik, azonban beletelhet egy kis időbe, mire az alkalmazások - különösen a játékok - kihasználják az új rendszert, hiszen az AGP 8x megjelenése is vajmi kevés tényleges gyorsulást hozott a 4x-hez képest. A jelenlegi játéktesztek világosan mutatják, hogy az adatbusz sebessége szinte alig számít. A mérések szerint nincs igazán számottevő különbség a 4x és 8x AGP között, márpedig, ha az 1 és a 2 GB/s között nincs nagy előrelépés, akkor ez a 4 GB/s-tól sem várható igazán. De minek tudható be a relatív hatástalanság? Nos, a játékokat úgy programozzák, hogy azok ne lássák el több adattal a grafikus processzort, mint amennyit az AGP egyébként kezelni képes, különben a program nem futna akadozásmentesen. Ráadásul van még egy nagyon fontos tényező, amelyet figyelembe kell vennünk. Nevezetesen, hogy ma már annyi memória található a videokártyákon (adott esetben akár 256 MB), ami teljesen feleslegessé teszi, hogy a legtöbb adatot (pl. textúrák) az AGP buszon keresztül mozgatva a rendszermemóriában kelljen tárolni. Nagyon valószínű, hogy a helyzet a PCI Express elterjedésével sem fog megváltozni, hiszen a 4 GB/s sehol sincs a high-end kártyák belső, 30 GB/s-os sávszélességéhez képest. De akkor mi indokolja az új szabványra épülő VGA kártyák megjelenését? Nos, be kell látni, ebben bizony jó adag marketing is lapul, hiszen a cégek PR-osai hatalmas erőfeszítéseket tesznek azért, hogy mindenkivel elhitessék: az új egyben sokkal jobb is. Persze várható pozitív változás, de ez nem lesz drámai, egyelőre legalább is biztosan nem, majd csak akkor, ha a technológia igazán széles körben elterjed. Az idei IDF-en is világosan kiderült, hogy eléggé nehéz lesz eladni a PCI Expresst a fogyasztóknak. Erre találták ki egyébként a marketingesek a valós idejű HDTV videószerkesztést, mint kapaszkodót, mert ez a tevékenység valóban nagyon jól ki tudja használni a PCI Express megnövelt sávszélességét.



NVIDIA vs. ATi a szorítóban. Az NVIDIA az idei IDF-en jelentette be első, PCI Express grafikus kártyáit. Teljesen új chip tervezése helyett azt a megoldást választották, hogy az AGP platformra készített lapkáikat használják fel az új kártyákon is, mégpedig a PCI Express kezelése érdekében kifejlesztett HSI (High Speed Interconnect) híd segítségével. Ennek azonban a mérsékelt fejlesztési költségek mellett vannak komoly hátrányai is. Egyrészt ott az alacsony sávszélesség kérdése a HSI és a GPU között, hiszen ez a kapcsolat továbbra is AGP-alapú. Ezt enyhíti a tény, hogy a HSI chip is a grafikus kártyára került, a jel hossza pedig igen rövid. Mivel ilyen módon nem kell az AGP foglalattal törődni, a fejlesztők sokkal nagyobb toleranciahatárokkal dolgozhattak. Némi átalakítás útján az AGP sávszélessége 3,1 GB/s-ra (x12), vagy akár 4,2 GB/s-ra (x16) is felemelhető. Szintén hátránya a híd-megoldásnak, hogy mivel a jeleket fordítani kell, a reakcióidő megnő. Ennek megoldására az NVIDIA azt az eljárást követi, hogy a GPU is némi késleltetéssel dolgozik, amit az AGP-busz és az alaplapi chipkészlet okoz. Az ATi természetesen a felsoroltak miatt erősen támadja versenytársát, és saját, már eleve a PCI Expresshez fejlesztett (natív) lapkáit helyezi előtérbe. És hogy akkor miért ölt annyi erőfeszítést az NVIDIA a HSI-be? Mert így már az első pillanattól kezdve teljes PCI Express termékskálával tudta lefedni a piacot! Ráadásul van egy kemény üzleti szempont is. Látni kell, hogy az AGP még jó ideig nem fog eltűnni, hiszen nem mindenki akar vagyonokat ölni az alaplap (illetve sokszor ezzel együtt kényszerűen is a táp, a memóriák, a processzor, vagy a ház) cseréjébe. Mivel emiatt mindkét platformra kell kártyákat gyártani, nagyságrendekkel olcsóbb egy híddal megoldani a dolgot, mint két külön termékvonalra párhuzamosan chipeket fejleszteni.



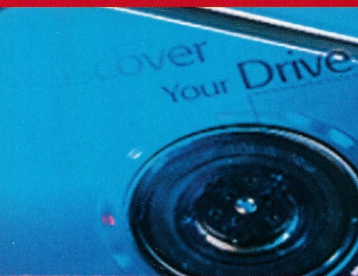


Konklúzió. Viszonylag nagy bizonyossággal leszögezhetjük, hogy a 3D-s játékokban egyelőre nem várható majd számottevő javulás a PCI Express megoldásoktól. De még ha ezek ki is használnák a nagyobb sávszélességet, felmerül a kérdés, vajon lenne-e mindennek a hardveres fejlődés jelenlegi szintjén igazi értelme? Hiszen a CPU-nak és a memóriának képesnek kell lennie másodpercenként 4 GB adatot generálni, továbbá ezt a rendszernek el kell juttatnia az interfészig. A rendszermemóriának is nehéz lesz tartania a lépést, mindamellett a mai merevlemezek csak 50-60 MB/s kiírására képesek átlagban, aminek még a PCI is könnyedén megfelel. És hogy az iparban milyen változásokat, fejlesztéseket indukál majd az új szabvány megjelenése? Valószínű, hogy lesz olyan alaplap, amelyre egyszerre két x16-os PCI Express sín kerül majd. Ezzel lehetővé válik két VGA kártya egyidejű használata a rendszerben (és ilyen módon akár egyszerre négy monitoré is), ami nagyon megnövelheti a 3D teljesítményt, feltéve, ha a driver megfelelően képes lesz megosztani a feladatokat a két eszköz között. Csak zárójelben jegyezném meg, hogy elvileg a két AGP foglalatos alaplap sem lenne megoldhatatlan, hiszen az AGP 3.0 specifikációi ezt lehetővé teszik, más kérdés, hogy a gyártók valamilyen oknál fogva (talán, mert a nagyon drága VGA eszközök miatt nem lett volna rá megfelelő kereslet) ezt soha nem valósították meg. Mérnöki szempontból az sem lehetetlen, hogy egy híd beiktatása segítségével egyszerre legyen majd az alaplapon AGP és PCI Express slot. Biztosra veszem, hogy valamelyik gyártó ezzel is meg fog próbálkozni.

A lényeg tehát az, hogy hosszú távon az új technológia nagyon biztató eredményeket hozhat, hatása azonban rövid időn belül valószínűleg még nem lesz átütő. Az elmondottak okán kicsit félő az is, hogy az AGP-s kártyák a jövőben alacsonyabb órajellel fognak megjelenni annak érdekében, hogy ne jelentsenek igazi konkurenciát a PCI Express termékvonalnak, hiszen a két megoldás közötti különbség ezáltal is meggyőzőbb lehet a vásárlók számára. Biztosat kijelenteni azonban egyelőre nem igazán lehet, úgyhogy kíváncsian várjuk a fejleményeket.

Sz@by

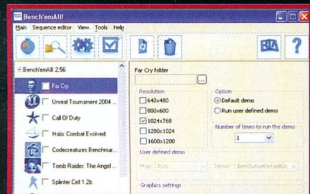
Hasznos programok



Különleges tesztprogram játékosoknak, XP gyorsítása, kémfunkciók letiltása, Amigáról ismert zenelejátszó, egy kémprogramok elleni ingyenes magyar nyelvű szoftver, végül pedig egy remek FTP-kliens zárja a sort e havi ajánlatunkban.

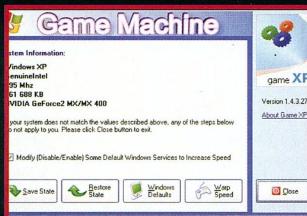
Bench'emAll v2.57

A különleges tesztprogramot olyan felhasználóknak készítették, akik gépük sebességét valamelyik játék segítségével szeretnék ellenőrizni. A Bench'emAll! héjprogram, melynek adatbázisában számtalan játék szerepel - ezek közül kiválasztva a megfelelőt beállíthatjuk a felbontást, command line parancsokkal indíthatjuk a szoftvert, illetve az adott játék különleges lehetőségeit is elérhetjük. A tesztprogram egyetlen hátránya, hogy fel kell telepíteni a játékot, előnye hogy magunk is készíthetünk tetszőleges játékhoz tesztet.
benchemall.com



Game XP - All-in-one Free

Az ingyenes szoftverrel Windows 95/98/ME/2000 és XP rendszerünk működését optimalizálhatjuk egy kattintással - kifejezetten játékokhoz. A program többféle módosítást hajt végre rendszerünkön, például optimalizálja a regisztrációs adatbázist, különféle cache beállításokat végez és háromdimenziós kártyák beállítását is optimálisra állítja. A szoftver indítását követően több gombot látunk, ezek közül a legfontosabb a rendszer gyorsítása és az alapértelmezett beállítás visszaállítása.
www.theorica.tk



Safe XP v1.4.4.20 Free

Windows XP-n népszerű XP-AntiSpy program babérjaira törekszik az ugyancsak ingyenes Safe XP. Vetélytársához hasonlóan ez is a különféle jelentések és kémfunkciók letiltásában jeleskedik.
Ugyanakkor a program egy kicsit tovább megy: nem csak az operációs rendszer, de az Office XP és egyéb kiegészítők, mint például a Média Player, a TCP/IP, vagy Internet Explorer és a Messenger beállításaihoz is hozzáfér.
www.theorica.tk



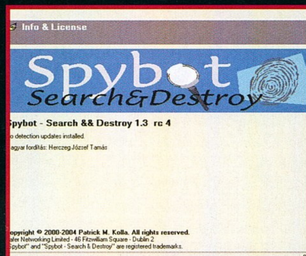
DeliPlayer 2

Az elsősorban Amiga, de Atari számítógépeken is népszerű lejátszó PC-s változatát próbálhatjuk ki. A DeliPlayer 2 különlegessége, hogy több mint 230-féle zenei formátumot kezel: mp3, ogg, impulsetracker, fasttracker2 screamtracker, monkeysaudio, mod, tfmx, c64 sid, ay stb., hogy csak az érdekesebbeket említsük.
További különlegessége, hogy a modern lejátszókhoz hasonlóan videók megjelenítését is beépítették a programba, és rendelkezik számtalan hangeffektussal és látványos grafikus kijelzéssel is.
www.deliplayer.com



SpyBot - Search and Destroy v1.3 (magyar)

Különféle spyware, robot és a böngészőre rátelepülő parazitákat keresi meg az ismert program új változata, illetve képes „beoltani" rendszerünket ezek ellen. A SpyBot S&D ingyenes, magyar nyelvű kezelőfelülettel rendelkező program, adatbázisa online frissíthető, kezelése szinte magától adódik, ráadásul nem csak az adatbázisát, de a programot is rendszeresen frissítik, tehát érdemes havonta felkeresni a weboldalukat és letölteni a kisméretű program legfrissebb változatát - internetezőknek kötelező a használata.
www.safer-networking.org



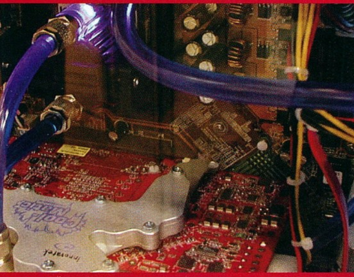
UltraFXP v1.07 Free (magyar)

Az UltraFXP egyszerűen kezelhető, magyar nyelvű és professzionális lehetőségekkel rendelkező grafikus ftp-kliens - kell ennél több? A professzionális UltraFXP ingyenessége onnan adódik, hogy a cég kettévált, és a két rivális fejlesztőcsapat versenyéből most a felhasználó került ki győztesen: ingyen használhatjuk a kiváló programot. Az UltraFXP lehetőségei: címlista, sebesség-beállítás, CRC-ellenőrzés (sfv-támogatás), keresési műveletek, SSL- és tűzfaltámogatás.
www.ultrafxp.com

A hónap szoftverei

Total Commander v6.03	www.totalcommander.hu
QuickTime v6.5.1	www.apple.com/quicktime
OpenOffice v1.1 .1 B41 (magyar)	office.fsf.hu
Free Commander 2004 (magyar)	www.freeCommander.com
PowerDVD v5.0	www.cyberlink.com.tw
AbiWord v2.06 (magyar)	www.abisource.com
Zafi.a remover	www.europe.f-secure.com
Enigma Personal Firewall	www.enigmasoftwaregroup.com
Foxmail v5.0	fox.foxmail.com.cn
SlimBrowser v3.96 (magyar)	www.flashpeak.com

Konfigurációajánló



Üdvözlet mindenkinek. Jelen alkalommal két olyan kiegészítőt ajánlunk, melyek közül az első kényelmi és szórakoztató szempontból lehet érdekes, míg a másik jelentősen megnöveli a non-stop szélessávú internetet használók biztonságát (utóbbiról a Hardver Fórumban már volt szó, de az „óvszerhasználatot" nem lehet elégszer hangsúlyozni).

AverMedia AverTV Box 5. Adott egy PC, jó minőségű monitorral, meg van otthon TV is, ám általános eset az, hogy az ember nézne valami műsort (néha akad nézhető, becsszóra), a család többi tagja azonban másra vágyik. Ilyenkor persze okos enged alapon vissza lehet vonulni a PC elé, duzzogva játszani egy kis vértocsogós FPS-t, és kiengedni a túlnyomást. Vagy be lehet szerezni a megfelelő TV-vevő eszközt, amellyel a másik szobában lévő TV mellett azt nézünk, amit csak akarunk, a PC-n.



A TV vevő, és akár FM tunert is tartalmazó PC kártyák nem számítanak újdonságnak, nyilván többen is használtok ilyet. A most bemutatandó AverTV Box 5 azonban külső eszköz, a számítógéptől teljesen függetlenül, illetve azzal együtt is használható, ezen túlmenően pedig képes arra, hogy más külső videojelet is (SVHS, RCA) a normál VGA monitor által emészthető formára alakítson.

A dobozt a monitor és a PC közé kell bekötni olyan módon, hogy a PC-ből kijövő analóg VGA csatlakozót a doboz bemenetére, az analóg VGA monitor csatlakozót pedig a kimenetére kötjük, és hasonlóan járunk el az audio kábelekkel is. Az AverTV csomag tartalmaz minden szükséges kábelt, alapesetben nem kell semmit vásárolni. Az AverTV Box kábel- és antennajelek fogadására is alkalmas, tehát bármilyen módon a lakásba juttatott adást tudunk vele fogni.

Ha csak TV-t akarunk nézni, azt oly módon is megtehetjük, hogy a PC-t be sem kell kapcsolni, így a PC zajongása nem zavar minket TV nézés közben. Mivel a távirányító is a csomag része, akár egy kényelmes fotelben, a géptől távolabb üldögélve is vezérelhetjük a kütyüt.

Az eszköz a PC-vel együtt is alkalmazható, ebben az esetben kiválaszthatjuk, hogy a PC képét nézzük a monitoron, vagy az AverTV BOX által adott videojel kerüljön a képre. Lehetőség van kép a képben funkcióra is, azaz egy ablakban láthatjuk a TV adást, miközben bármi máson dolgozunk a PC-n, így még véletlenül sem maradunk le róla, amikor kedvenc valóságsónk kedvenc szereplője diszkréten büfizik a kamerákba.

Az AverTV Box 5 kiskereskedelmi nettó ára 19-23 ezer forint körül mozog bolttól függően.

Az ár ugyan lényegesen magasabb, mint egy TV vevő kártyáé, de ne felejtsük előnyeit: 1. a PC nem kell a használatához (akár a világ legolcsóbb LCD TV-jét állíthatjuk össze segítségével 2 perc alatt!), 2. sokkal jobb a minősége, mint a kártyás megoldásoké, az ár tartalmazza a távirányítót, 3. azonnal képes fogadni jó minőségben a TV adás mellett egyéb vieojelet, tehát a VGA monitoron nézhetjük a videónk, a videokameránk, a játékkonzolunk vagy akármelyik régi kedvenc retro gépünk képét. És a gépet sem kell hozzá megbontani, tehát kevésbé merész PC tulajdonosok is könnyen használatba vehetik.

D-Link DI-604 router. Szerencsére egyre többen vannak, akik hozzájutnak jó minőségű és gyors ADSL vagy kábeles internetszolgáltatáshoz. Emellett növekszik azoknak a háztartásoknak a száma is, ahol egy számítógépnél több van, így jogos igényként merül fel (amennyiben erre az internet szolgáltatójának felhasználási szerződésében engedély van rá!), hogy egyszerre férjenek hozzá a nethez.

Erre megoldás, ha a kábel/ADSL modemhez csatlakoztatott elsődleges PC-be egy másik hálózati kártyát építünk, és az operációs rendszer internetmegosztó szolgáltatását használjuk. Azonban ennek két nagyon fontos hátulütője is van: mindig be kell hozzá kapcsolni a megosztást végző PC-t, valamint a direkt internetre kapcsolt gép mindenféle támadásnak ki van téve.

A legjobb, ha valamilyen routert alkalmazunk, nem is kell a legdrágábbat választani. Az általunk most ajánlott D-Link DI-604 típusa nálunk több helyen nagyon jól bevált, olcsó, megbízható.

A DI-604 mind xDSL, mint kábel modemmel együtt remekül használható, fix vagy dinamikus IP címmel, valamint PPoE kliensként is jól működik, továbbá egyszerű tűzfalnak is jól bekonfigurálható. A router 4 portos 100 megabites switch-ként is funkcionál, így otthonra vagy kis irodába egyéb eszköz már általában nem is kell a számítógépek összekötésére, és ezzel együtt az internet gyors és megbízható megosztására.

A DI-604 konfigurálása webböngészőn keresztül történik, a hálózat beállítása ugyan igényel némi szakismeretet, de semmivel sem többet, mint amit egy általános számítógépes hálózat összeállítása megkíván, és szerencsére a dokumentáció is nagyon jó segítséget nyújt.



Ami azonban a legfontosabb (konyhanyelven megfogalmazva): amennyiben PC-nk direktben kapcsolódik az internetre, egy nap alatt akár több száz behatolási kísérletnek is ki lehet téve; manapság sajnálatos módon nagyon elszaporodtak az olyan kártékony programok, amelyek az operációs rendszerek hibáit kihasználva próbálnak a rendszerbe beépülni. Nem csak a Windowsok, hanem a nem megfelelőn beállított Linux rendszerek is ugyanúgy veszélyben vannak, jóllehet utóbbi rendszerre kevesebb program vadászik. Azonban ha gépünk egy router mögött ül, nagyon sok támadástól azonnal védettek leszünk, így akár egyetlen számítógép esetén sem haszontalan a router használata!

A D-Link DI-604 jellemző kiskereskedelmi ára nettó 11-13 ezer forint.

Továbbra is várjuk bővítésekkel és kiegészítésekkel kapcsolatos kérdéseiteket, kéréseiteket!

Brazil
brazil@ipma.hu

Retro kuckó



Amiga. Sorozatunk e részével végül elérkeztünk ehhez a legendához. A 16 bites korszakot bemutató két előző részben már szóba került az akkor még nem ezen a néven futó gép, pontosabban létének kezdetei. A történetet most pont ott folytatjuk, ahol akkor abbahagytuk. Előrebocsátom, hogy se a Commodore, se az Amiga teljes történetét sem próbálom meg bemutatni, lévén a cikk keretén ezek jelentősen túlmutatnak. Most elsősorban az Amiga gépcsalád bemutatása lesz a cél, a teljesség igénye nélkül.

Commodore-Amiga Inc. Miután a Commodore megszerezte az Amiga céget (és ezáltal kezébe került egy forradalmian új 16 bites technológia, amellyel addig még nem rendelkezett), jelentős átszervezésekbe kezdtek, néhány héttel később megalakult a Commodore-Amiga Inc., mely csak az új technológiával foglalkozott. Az addig Lorraine kódnéven futó projekt megkapta a felvásárolt cég elnevezése után az Amiga nevet, és megkezdődött a játékkonzolnak induló fejlesztés átalakítása teljes értékű számítógéppé. A Commodore kezdetben nagyon jót tett a fejlesztéseknek, hisz rendelkezésre bocsátott olyan erőforrásokat, amelyekkel az Amiga nem rendelkezett előtte. Ennek eredményeképpen lett többek között a videó alrendszer sokkal nagyobb tudású, mint amilyennek előtte tervezték. Rózsa azonban nincs tövis nélkül, így míg a Commodore egyfelől némely területen adakozó volt, más területeken a vezetés komoly költségcsökkentéseket akart elérni, már a gyártásra előre gondolva. Ennek lett áldozata többek között az első szériás Amiga moduláris bővíthetősége.

A megfeszített munkatempónak hála, az Amigát 11 hónappal később, 1985. július 23.-án, egy kimondottan nagyszabású médiashow keretében mutatták be a nagyközönségnek, ahol a fogadtatás nagyon pozitív volt, mindenki szuperlatívuszokban beszélt az új gépről, úgy tűnhetett, hogy a piacon lévő lassúcska és mono grafikájú Macintosh és a tudásában semmilyen tekintetben sem összemérhető IBM PC immáron felejthetővé vált.Az új gép bejelentésével kapcsolatban viszont két nem is egészen apróságot meg kell jegyezni. Először is bármennyire próbálták minél gyorsabban piacra dobni a gépet, az Atari döbbenetes módon beelőzött az ST-vel, amely az Amiga bejelentésekor már kapható volt, szintén nagy teljesítménnyel rendelkezett, és az Amiga bejelentéskori árának mindössze a feléért meg lehetett vásárolni mindenféle kiegészítőkkel, így kezdetben komoly sikereket és piaci részesedést tudhatott maga mögött. A második fontos megjegyzés pedig az, hogy a bemutató még így is elsietett volt, lévén az Amigát még további három hónapig nem lehetett megvásárolni, boltokba csak szeptemberben került.

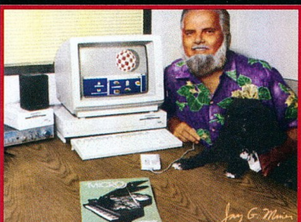
Commodore Amiga 1000. Ismerkedjünk meg az Amiga felépítésével, legalábbis nagy vonalakban. Sajnálatos módon leírva egész egyszerűen lehetetlen visszaadni mindazt az élményt, amit az Amiga (még mai szemmel is!) nyújtani tud használat közben. Nagyrészt tehát száraz technikai adatok felsorolása következik.

Az első szériás Amiga (az 1000-es jelölést csak később kapta) elegáns, vajszínű lapos házba került, különálló, teljes értékű billentyűzettel ellátva. Az igazi remekmű azonban belül lakozik.

A központi egység a már ismerős Motorola 68000 processzor, órajele 7,14 MHz. Ez a konkurens Atari ST 8, és a Macintosh 7,8 MHz-éhez képest kevesebb, azonban az Amiga esetében a CPU nincs magára hagyva.

Az ős Amiga 8K ROM memóriát tartalmazott, ez mindösszе a legszükségesebb kódot tartalmazta ahhoz, hogy a számítógép be tudja tölteni az alap operációs rendszert, a Kickstartot. A Kickstart egy 256K méretű speciális memóriába (WOM, azaz Write Once Memory, illetve WCS, azaz Write Control Store néven volt ismert) került betöltésre, és maradt benne egészen a gép kikapcsolásáig. A RAM mérete 256K, amelyet 512K méretig lehetett belül egyszerűen bővíteni, a rendszer további 8 MB RAM-ot tud kezelni ezen felül. Az alap 256K memória bővítés nélkül sajnos nem sokra volt használható, a grafikus felhasználói felület, a Workbench betöltése után nem túl sok szabad tárhely maradt.

Megemlítendő, hogy az Amigák memóriakezelése némileg sajátos. Van egyrészről az ún. Chip memória, amelyet a gépben lévő összes koprocesszor (lásd később) meg tud címezni, másrészről pedig a Fast memória, amelyet csak a CPU tud felhasználni. Ez utóbbi elérése, mint ahogy a neve is utal rá, a programok futása szempontjából gyorsabb. Az Amiga 1000 összesen 512K méretben tud Chip RAM-ot kezelni.



Az Amiga 3 koprocesszort tartalmaz, név szerint: Denise (videó), Agnus (memóriakezelés, Blitter, Copper), Paula (hang- és lemezkezelés). Nézzük, mit tudnak a lányok.A grafika rendkívül sokrétű. Felbontások tekintetében az alap a 320*256 (2, 4, 8, 16 vagy 32 színnel) vagy 640*256 (2, 4, 8 vagy 16 színnel). A színek 4096 színű palettáról választhatók. Lehetőség van a függőleges felbontás megduplázására interlace üzemmóddal, ekkor azonban a kép kissé remeg, különleges monitor használata nélkül hosszas munkára nem alkalmas (a megadott függőleges felbontás PAL módra érvényes, NTSC esetén csak 200 pixel).

Az Amiga rendelkezik egy speciális grafikus üzemmóddal (HAM, azaz Hold And Modify), ahol a 320*256 pixeles üzemmódban az összes, 4096 szín megjeleníthető bizonyos megkötések mellett. Ennek magyarázatára most nem térnék ki, a lényeg, hogy gyakorlatilag állóképeken kívül másra nem használható - arra azonban nagyon remek. Továbbá a rendszer 8 db hardver sprite megjelenítésére is képes, jelentőségük marginális, hisz csak 16 pixel szélesek, viszont bármilyen magasak lehetnek. A fent említett grafikai alapok már önmagában is többet nyújtottak akkoriban, mint bármely más számítógép, a finomságok azonban még csak most jönnek.

Az Agnus mindamellett, hogy a memória kezelésért és a DMA-ért is felelős, tartalmaz két „gyermeket". Ezek közül egyik a Blitter, amelyik a grafikai műveletek szempontjából nagyon fontos. Feladata a gyors memóriaterület-másolások elvégzése, segítségével gyors animációk készíthetők a CPU terhelése nélkül.

A másik, a Copper tulajdonképpen „nagyon" RISC CPU, lévén összesen 3 utasítást ismer, ám azokat nagyon gyorsan hajtja végre. Az amigás programok gyakorlatilag ennek segítségével, kis programokkal (copperlists) állítják be a képernyőt. Ennek a processzornak a segítéségével lehet beállítani, hogy a kép hol kezdődjön, hol végződjön, „Ő" ugyanis azt tudja remekül, hogy vár egy megadott képpozícióra, annak elérésekor pedig a rendszer vezérlőregisztereibe valamilyen értéket tud írni. Mit is jelent ez? Például megadott képpozíciótól kezdve meg lehet változtatni a képernyő üzemmódját (pl. felbontás!), le lehet cserélni a palettaszíneket, le lehet cserélni a sprite-okat stb. Tehát egyszerűbben megfogalmazva: lehetőség van egy képen akár több különböző felbontású, színmélységű üzemmód között váltani, adott üzemmódban a lehetséges színek többszörösét alkalmazni stb., a lehetőségek óriásiak. Denise, amely a kép megjelenítéséért felel, további finomságokat is tud, így többek között például a képernyő-memória a már említett Chip RAM területen bárhol lehet, a megjelenítésre kerülő kép a monitoron bárhol kezdődhet és végződhet (ún. overscan üzemmód), a képmezők hardveres elmozgatását is tudja memóriaterület mozgatása nélkül, hogy csak a legérdekesebbeket említsem. Jól látható, a videó alrendszerben erősen vissza-

köszön, hogy a tervezők eredetileg videojátékot terveztek. Az Amiga másik nagy dobása a hang volt. A Paula nevű chip négy 8 bites digitális hangcsatornát kezel, ezek 9 oktáv terjedelemben képesek a hang előállítására. Paula lehetőséget ad a frekvencia és az amplitúdó modulációjára is. A négy hangcsatorna két kimenettel van a gépből kivezetve, így a rendszer (ál)sztereó hangzást ér el. A hangkeltést gyakorlatilag a programok szinte száz százaléka digitális hangminták alapján végzi, ezzel érik el tökéletes hangzást. Az Amiga hangjához hasonlót számítógép addig még nem produkált, és a megjelenéstől eltelt néhány évig nem is akadt méltó vetélytársra. Az Amiga további jellemzői csak felsorolásszerűen: különálló professzionális billentyűzet, egér, beépített 3.5"-os, 880K kapacitású floppy, RGB, RF és composite video kimenet, külső floppy csatlakozó, centronics kompatibilis párhozamos port, RS232c, 2 joystick csatlakozó, és memóriabővítő port. És nem utolsó sorban, a szoftver: gyors, preemptív multitask-os grafikus operációs rendszer! Az AmigaOS és a Workbench talán az egyik olyan dolog, ami a leginkább megfogja az embert, ha nem csak játékra használja a gépet. Mind a mai napig vannak olyan szolgáltatásai, amelyeket nagy örömmel üdvözölnénk bármely OS-ben. Nem vállalkozom a bemutatására - nem csak egy cikk, hanem egy kisebb könyv is kevés lenne rá. De engedtessék meg egy személyes vallomás: az egyik legjobb rendszer, amelyet valaha is használtam.

És mi történt a piacra kerülés után? Az Amiga 1000, értékeinek mindenki általi elismerése mellett tisztességes piaci bukás lett. Ennek okai a gép magas árában (1500 USD), a kiegészítők szintén magas árában (pl. 20 MB winchester 1000 USD!!!) és a Commodore teljességgel elégtelen marketingmunkájában keresendő, leginkább az utóbbiban. Az emberek nem tudták hova sorolni az Amigát, hisz számos forradalmian új lehetőséggel rendelkezett, amelyek meglehetősen megelőzték korukat. A legtöbben tulajdonságai alapján játékgépnek gondolták, annak viszont drága volt. A Commodore pedig nem hívta fel rá eléggé a figyelmét az embereknek, hogy itt bizony lényegesen sokkal többről van szó. Véleményem szerint ezzel a kezdeti, saját magának okozott kárral a Commodore azonnal elkezdte megásni az Amiga sírját. Az Atari ST jelentős piacokat nyert árával, az üzleti szektor pedig egyre inkább rámozdult az IBM PC-re és a Macintosh-ra, illetve az otthonokba is egyre több került ezekből. Az újabb és újabb anyagi veszteségeket pedig a legmegdöbbentőbb módon ismét csak a marketingköltségek lefaragásával próbálták enyhíteni.

Nehéz idők, régi bölcsesség. A sikertelen piacra lépés nem tölthette el a céget nagy megelégedéssel, így hamarosan dolgozni kezdtek az új modellen, pontosabban modelleken. A Commodore-nál rádöbbentek, hogy a Tramiel-féle „We sell to masses, not the classes" mégsem hülyeség, így a high-end verzió mellett készült az otthonokba szánt olcsó változat. Közben pedig a céget még mindig eltartotta a jó öreg C64.

A hatalomátvétel. Az új sorozat 1987-ben lépett a rivaldafénybe, megjelent az Amiga 2000 és az Amiga



500. Némileg fejlesztettek a grafikán, az operációs rendszer sokkal stabilabbá vált, a Kickstart ROM-ba került, kialakultak az Amigás belső szabványok. A 2000-es végre olyan lett, mint amit a fejlesztők az elején szerettek volna építeni, azaz modulárisan bővíthető, az 500-as pedig olyan, amilyenre a 8 bites gépek tulajdonosai vártak, azaz elérhető árú, nagy tudású, vonzó gép. Időközben nagyon sok külső gyártó által készített periféria és bővítés is elérhetővé vált. Az Amiga 2000-et felfedezték a videostúdiók és egyéb komolyabb munkahelyek, az 500-as pedig hihetetlen sebességgel hódította meg Európát. Elkezdődött az Amiga fénykora, elsősorban az Amiga 500-nak köszönhetően: játék- és programhegyek.

Rövid történelmi áttekintés. Sajnálatos módon azonban egészen 1990-ig különösebb fejlődés nem történt, leszámítva egy új, némileg, de nem sokkal többet nyújtó grafikai alrendszert (ECS), és lassan megjelent az operációs rendszer következő verziója, ezzel együtt pedig az immáron teljesen 32 bites Amiga 3000, amelyik talán az egyik legjobb Amiga.

Aztán 1991-ben gyenge próbálkozásként az Amiga 500Plus-t adták ki a 2-es rendszerrel. Ez nem lett sikeres, mivel sok játékkal inkompatibilis volt. Megjelent a CDTV, amelyik egy Amiga 500 és egy CD olvasó párosításából született, ára és a kevés szoftver miatt szintén sikertelen volt. A gyártási költségek csökkentése érdekében piacra dobták az Amiga 600-at, de a tömeg ez után sem kapkodott, mely ugyan már tartalmazott beépített harddisk-vezérlőt és PCMCIA kártya-olvasót, de teljesítményben még mindig az 500-as szintjét hozta. Mindeközben a PC-k egyre csak erősödtek. Fejlesztés természetesen folyt, de nem úgy, ahogy a fejlesztők akarták, hanem ahogy a pénzügyesek próbálták minél kevesebb befektetésből minél nagyobb hasznot húzni. Ennek eredménye lett a futó sokkal erősebb fejlesztések helyett 1992-ben az Amiga 4000 és Amiga 1200 teljesen új, 3-as verziójú OS-sel, immáron 256 színt támogató AGA grafikával (mellyel nagyobb felbontások és 262144 színpaletta is elérhető vált), jóval nagyobb teljesítménnyel, így pl. az otthoni felhasználásra szánt 1200-as már 14 MHz-es 680EC20-as processzorral és 1 MB RAM-mal indult alapból.

Átmenetileg úgy tűnt, hogy újra megvan a Szent Grál, és az 1200-as ismét olyan gép, amelyet tömegek fognak vásárolni. És egyébként tényleg, hamar sikeressé vált. 1993-ban a konzolpiacot megcélozva kiadták a CD32-őt, amely egy 1200-es és egy CD olvasó párosítása, némi grafikai plusszal. A CD32 is nagyon jó gépnek számított, sőt, némi kiegészítővel teljes számítógéppé volt alakítható, akárcsak elődje, a CDTV.

Csakhogy... A Commodore vezetése által 1989-ben elkezdett, „profitot bármi áron, de nem költünk semmire" stílusú magatartás 1993-ra megérlelte keserű gyümölcsét. A folyamatos költségcsökkentéseknek hála egyre többen hagyták ott a céget, köztük számos fejlesztő. Az elmaradt, lelassult fejlesztésnek „köszönhetően" az Amiga nem tudta tartani a lépést a '90-es évek elején hirtelen beindult PC fejlesztésekkel, a megjelenő új, olcsó hardverekkel (pl. a CD-ROM tömeges elterjedése PC-nél) és programokkal (hogy mást ne is említsek: 1992: Wolfenstein, 1994: Doom). A CD32 szintén komoly riválisokkal találta magát szembe a konzolpiacon, és alulmaradt. Hiába adtak el rövid idő alatt 100 ezer Amiga 1200-ast, ez már nem húzta ki a céget a bajból. A cég pusztulását természetesen nem csak az Amiga okozta, számos „remek" megmozdulást követtek el, amivel sikerült leamortizálni a hajdan piacvezető vállalatot. A Commodore komoly veszteséget halmozott fel, míg 1994. árpilis 29.-én bejelentették a csődöt.

A romokat megvásárolta az Escom, de csak a név miatt, az Amiga nem kellett neki. Külön cégbe szervezték Amiga Technologies néven. Aztán 1996-ban az Escom is csődbe jutott, a Commodore név tovább vándorolt más cégekhez, mára a Tulip tulajdonába került, de gyakorlatilag nem használják semmire. Ez azonban másik történet.

Amiga ma. Mint ahogy a cikk elején mondtam, az Amiga még ma is létezik, habár már nem az, mint régen volt. Felhasználói tábora mára jelentősen lecsökkent, a körülötte folyó marakodás nem tett jót neki az elmúlt 10 év alatt, az Amiga Inc. sem túl produktív. Lassan (talán) elérhetővé válik az új hardver, az AmigaOne (PowerPC alaplap, bővíthető, gyors, de túl drága), hamarosan piacra kerül az AmigaOS4, de más irányú próbálkozások, mint az Amithlon vagy MorphOS is vannak. Lelkes fejlesztők az Amiga legnagyobb kincsét, az AmigaOS-t próbálják újrakreálni (AROS project). Ezek már mindmind eme cikk keretén túlmutató témák, akit érdekel, a megadott linkeken megtalál minden információt.

Habár mára az Amiga piaci szinten teljesen jelentéktelenné vált, máig számos rajongója akad, és sokunk lelkén még mindig ott lángol a tűz, amelyet annak idején gyújtott. Mindenki, akinek kimaradt, kimarad az életéből, úgy gondolom, szegényebbnek érezheti magát.

Brazil • brazil@ipma.hu

Ui.: a cikk átolvasása után be kell ismernem, a mű igencsak felületesre sikeredett, sajnos ezt sejtettem előre, ám terjedelmi okok miatt ennyi fér itt el. Ezt ellensúlyozandó igyekeztem olyan hivatkozásokat megadni, amelyek alapján az érdeklődők minden információt megtalálhatnak az interneten.

www.amiga.com • www.eyetech.co.uk

Amiga Emulator: www.winuae.net • www.amigaforever.com • www.classicamiga.com
www.amiga.org • www.amiga.hu
amiga.emugaming.com • www.back2roots.org
www.aros.org • www.worldofclassics.co.uk
h.webring.com/hub?ring=amiga

PC-s mozizás

DIGITAL dts SOUND



Nem ritka, hogy amikor a házimozi-téma kapcsán a PC szóba kerül, mint lehetséges és sokaknak kézenfekvő alap, a „hozzáértők" csak húzzák a szájukat, mondván nem elég nagy a képméret, a különálló erősítő-hangfalrendszer kombinációkhoz képest sokkal gyengébb hangminőségre képes, a gép ventilátorai az egész film alatt a füledbe zúgnak satöbbi. Tény, hogy aki megengedhet magának egy komolyabb házimozi rendszert, annak nem érdemes a PC-s kiegészítők között keresgélnie – de az is igaz, hogy akinek nagyon kevés hely áll rendelkezésre, pl. a hangfalak és a TV elhelyezésére, vagy pusztán nem akar több százezret kiadni erre a hobbira, annak számítógépalapú rendszerrel is nagyszerű szórakozásban lehet része, feltéve, ha figyelmesen válogatja össze a hozzávalókat. A mellékletünkön ezentúl minden hónapban megtalálható film apropóján úgy gondoltuk, nem ártana áttekinteni a szórakoztatás eme roppant gyorsan fejlődő ágazatát, elsősorban PC-s szemszögből, lévén az újság célközönségének nagy hányada valószínűleg nem engedhet meg magának, pl. egy THX-Ultra minősítéssel ellátott többcsatornás erősítőt. Ez azonban nem akkora gond, lévén már kedvenc számítógépünkhöz is kaphatók jó minőségű, Dolby Digital dekódolásra képes hangkártyák, kellően nagy teljesítményű és jó hangú többcsatornás hangfalszettek és ultracsendes hűtések – elviekben tehát semmi akadálya egy PC-alapú házimozi összeállításának. Vegyük tehát szép sorban a lehetőségeket!

Gigahertz-mánia. A gépben helyet kapó processzor teljesítménye és a hűtés zajszintje közötti összefüggést gondolom, nem kell ecsetelni. Egy biztos, a CPU-k rohamos gyorsulásának és a komoly áreséseknek köszönhetően manapság nem nagyon kapni újonnan 2 GHz vagy 2000+ alatti procit, amelyek tényleg kiváló ár/teljesítmény mutatóval rendelkeznek (főleg az Athlon XP-k). A nagyobb sebesség viszont együtt jár a magasabb hőtermeléssel is, pedig mozis célokra nem feltétlenül kell két gigahertzes processzor, bőven megteszi egy kisebb Duron vagy Celeron is, amelyek egy jó minőségű bordával akár passzív hűtéssel is vígan elélnek. Ezért talán érdemesebb kisebb teljesítményű processzort választani, s a maradék pénzt egy jó minőségű Zalman hűtésre és szupercsendes tápegységre költeni. Házimozis célokra tökéletesen megfelelne a VIA nagy becsben tartott Eden platformja is, amellyel igazából csak egy baj van – hazánkban igencsak nehéz hozzájutni. Ezeket az integrált rendszereket a tajvani cég pontosan ilyen és ehhez hasonló feladatok ellátására tervezte, és bár játékos szemszögből nézve sebességük az 1 GHz-es órajel ellenére is bőven hagy kívánnivalót maga után, a célnak tökéletesen megfelelnek, alig fűtenek jobban, mint egy zsebtelep, és végül, de nem utolsósorban olcsók. Ha új gépet rakunk össze kifejezetten erre a célra, akkor



lehetőleg olyan számítógépházat keressünk, amelyik nem foglalja el a fél szobát, és nem nyom 15 kiló plusz áfát.
DVD filmek nézéséről lévén szó, a teljes élvezethez elengedhetetlen egy jó monitor, esetleg egy S-Video bemenettel ellátott nagyképernyős TV. Ha általában egyedül, esetleg kettesben nézünk filmet, akkor ideig-óráig meglévő 17 colos monitorunk is elegendő lehet, új cucc vásárlása esetén azonban CRT-ben nem érdemes 19 colosnál alább adni, lévén ez az a méret, amelyik már elfogadható úgy is, hogy nem görnyedünk a monitor előtt. Ha helytakarékossági és szemkímélő okokból TFT-t szeretnénk venni, akkor alaposan tájékozódjunk a kiszemelt áldozatról vásárlás előtt. Bár a TFT-k első pillantásra kontrasztosabb képet adnak, mint képcsöves társaik, a sötét árnyalatokkal és a feketével csak a legjobbak képesek megfelelő szinten megbirkózni (elég csak bemenni napjaink igencsak népszerű műszaki áruházaiba, és eltölteni néhány percet az egymás mellé felsorakoztatott, „olcsó" LCD-TV-k előtt. Az egy dolog, hogy kicsik, de a képük, hm, hagy némi kívánnivalót maga után...). Ha TV-kimenetes videokártyával rendelkezünk, akkor viszonylag újabb és nem feltétlenül a legalacsonyabb kategóriás cucc birtoklása esetén akár TV-n is élvezhetjük a műsort. Sajnos sok kártya S-Video kimenete épphogy csak elfogadható minőségű képet szolgáltat, ezért csodát nem várjatok (bár az is igaz, mint ahogy Yvorl is megjegyezte a teszt kapcsán, az S3 Deltachrome legalább ezzel a képességével kitűnik az átlagból – a másik nagy ász ebből a szempontból a Matrox). További gondot okozhat, ha a TV és a forrásul szolgáló számítógép nem egy szobában van, mert akkor a hosszú S-Video kábel újfent képminőség-csökkentő hatással lehet, a jó minőségű kábelekből pedig úgy 5-8 méter nem kevés pénzbe kerül. Az újabb, főleg LG és Samsung televíziók némelyikén már VGA aljzat is helyet kapott, ami a legjobb minőséget biztosítja, hátránya, hogy VGA-kábelt ritkán látni 3 méteres hosszban...
Következzen a dolog hangtechnikai része, ami az elmúlt tíz évben rengeteget fejlődött, köszönhetően a DVD-ben rejlő potenciálnak és a modern digitális chipcsodáknak. A DVD-filmek 99 százaléka Dolby Digital 5.1-ben szólal meg, azonban egyre elterjedtebb a DTS hangsáv is, amely kisebb hatékonyságú tömörítés mellett jobb hangzást biztosít. A Dolby Digital -EX és a DTS-ES elterjedése óta megjelentek a 6.1-es, sőt a 7.1-es hangfalszettek is, így már teljesen körbebástyázhatjuk magunkat hangfalakkal, csak győzzük őket elhelyezni a szobában úgy, hogy a lakás ne váljon járhatatlanná a kábelrengeteg miatt. A DVD hangsávjának megszólaltatására több lehetőségünk is van. Használhatunk olyan hangkártyát, mely képes a tömörített digitális jelfolyam dekódolására, és azt 3 analóg sztereó kimeneten kiküldi az analóg bemenetekkel rendelkező hangrendszernek. Nálunk nagyon beváltak a Philips Sonic Edge / Dynamic Edge és a Creative Audigy / Audigy 2 kártyák, bár ez utóbbiak időnként azért küszködnek némi meghajtó-problémával, amit a Philipsekről szerencsére nem igazán lehet elmondani. Az analóg 5.1-es összeköttetéshez három sztereó RCA kábel szükséges a megfelelő hosszban – a hangkártya drivere dekódolja a digitális jelet, majd a három analóg kimeneten keresztül kiküldi az erre felkészített erősítőnek, mely szétosztja azt a szatellitek és a mélynyomó között. A Genius SW-5.1 Surround Home Theater hangfalszett meglepően jó hangminőséget nyújt bruttó 38 ezer forint környékén. A hangfalak mindegyike fadobozos, így elkerülik a PC-s hangrendszerek esetében lassan megszokottá váló „műanyagos" hangzást. A kollégák közül többen is régóta használnak ilyet, legnagyobb megelégedésükre (PPéter, Nagy Zoli). Ha a hangkártya digitális kimenetét szeretnénk használni a hang dekódolatlan továbbítására az azt dekódolni képes erősítőbe vagy külső hangprocesszorba, akkor nincs más dolgunk, mint optikai kábelen keresztül összekötni az előbb említett eszközöket (már amelyikkel ténylegesen rendelkezünk), és a dekóder egységen beállítani a hallgatni kívánt hangformátumot (persze DTS-t hiába is fogunk beállítani, ha a film csak DD 5.1 sávot tartalmaz). A dekóder nélküli hangfalszettek koronázatlan királya a Klipsch ötösfogata, a Promedia 5.1, mely alig több mint százötvenezer ropogós magyar forintért kiemelkedő minőségű házimozi hangzással ajándékozza meg boldog tulajdonosát, ami már nem sorolható a PC-s mozizás kategóriájába. Ha meg akarod spórolni magadnak a kábelek okozta kellemetlenséget, akkor ajánlom figyelmedbe a Creative Inspire 5.1 Digital 5500-at, melynek külső (egyébként igen csinos) dekóderegysége DD 5.1 és DPL II hangzást képes előállítani, a DTS hangsávval sajnos nem birkózik meg.
Mivel a hardver megfelelő szoftver nélkül mit sem ér, és a Windows XP sem rendelkezik beépített MPEG2 dekóderrel, mindenképpen szükséges egy jobb DVD-lejátszó program feltelepítése, lehetőleg minél újabb verzióban, hogy maradéktalanul ki tudjuk aknázni a birtokunkban levő eszközök lehetőségeit.

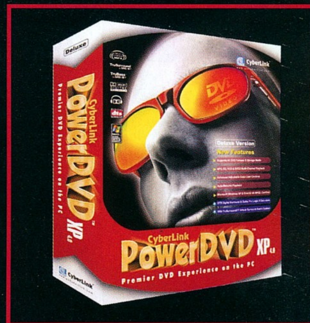
Lejátszó szoftverek

Mivel a Windows frissiben feltelepítve kerek-perec elutasítja a DVD-Video lemezek lejátszását, mindenképpen szükség lesz valamilyen, kimondottan erre a célra készült szoftver feltelepítésére is. Szerencsére a választék igen széles, ráadásul ez általában csak szerény vagy semmilyen anyagi terhet nem jelent, hiszen a kereskedelmi szoftverek közül a legnépszerűbbek is gyakran kerülnek DVD meghajtók, VGA vezérlők, esetleg hangkártyák „ajándék" szoftvercsomagjába.

PowerDVD

www.gocyberlink.com

A leginkább elterjedt lejátszó programok egyike a PowerDVD, amelyik immár az 5-ös verziónál tart. Funkciói között a DolbyDigital hangsávok dekódolásának képessége mellett a DTS hangok kezelése, valamint a Dolby Virtual Speaker technológia is megtalálható. Ez utóbbi kéthangszórós rendszeren is térbeli hanghatásokat képes kelteni.



Képminőséget javító szűrőkkel is a DVD szabványból kihozható maximális képminőséget lehet megközelíteni, no persze ezek használata már igényel méni teljesítményt a konfigurációtól. Az pedig már túlmutat az átlagos asztali lejátszók funkcióin, hogy képes dekódolni a DVD-Audio szabvány 24 bit / 96 MHz LPCM hanganyagát is. Az 5-ös verzió ezen felül a videólejátszásban is hozott újdonságot, hiszen támogatja a DivX tömörítésű mozgóképek dekódolását is.

WinDVD

www.intervideo.com

Nem meglepő módon a PowerDVD nagy versenytársa, a WinDVD is az 5-ös verziószámot tapodja legújabb lejátszójával, és képességei is igen hasonlók. A különféle hangsávok dekódolás és virtuális térhangzás támogatása ezúttal is kiegészül a DVD-Audio hanglemezek és a DivX videók lejátszási képességével.
A képminőség-javító funkciók között is megtalálhatók az MPEG2 tömörítési hibákat kisimító és kétfélképes formátumot progresszívan lejátszhatóvá tevő szűrők, de nagyon komoly képességeket villant fel a képformátumok – 4:3-ról 16:9-re és vissza – váltása tekintetében is.



Amiben talán több, mint vetélytársa, az a saját lejátszási listák és filmadatbázis lekérdezésének készítésének lehetősége.
Természetesen, mint igen gyakran a hasonló esetekben, a hardvereszközökhöz mellékelt verziók nem minden esetben kínálják mindezeket a szolgáltatásokat, az alapvető lejátszási funkciók és a DVD-Video szabványba foglalt hangrendszerek kezelése része az alap, SE vagy egyéb jelzőkkel illetett verzióknak is.

Lejátszó szoftverek ingyen

Azoknak sem kell azonban „illegalitásba vonulni", akik hol többé, hol kevésbé olcsó OEM verzióban szerzik be a hardverelemeiket, és nem szívesen adnának ki pénzt a lejátszó programokért. A választék meglehetősen széles, hiszen népszerű téma lévén jó néhány programozó ragadott billentyűzetet, hogy igazán a szája íze szerint való lejátszót készítsen, amit aztán örömmel és ingyen oszt meg másokkal. Vagy mint azt első példánk is mutatja, hosszabb távú üzleti érdekből céges fejlesztésben is készülnek ingyenes lejátszók.

InterActual Player

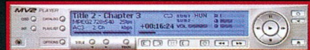
player.interactual.com

Ez az ingyenes lejátszó több DVD-Video kiadványon megtalálható, leginkább azokon, melyeket DVD-ROM extra tartalommal is kívánatosabbá tettek szerkesztőik, hiszen az alapfunkciókat kínáló szoftver leginkább abban jelentkezik, hogy egy webfelülethez hasonlatos hypertextes rendszerben elhelyezett kiegészítő információkat, telepíthető háttérképeket, vagy akár java játékokat is elérhetővé tesz.
Egyetlen „pici" szépséghibája, hogy telepítésekor a lejátszott lemezekre vonatkozó információk internetes továbbításának lehetősége alapértelmezés szerint be van kapcsolva. Amennyiben pedig a csak több lépcsőben elérhető pipát a felhasználó el nem tűnteti, akkor máris mennek az adatok egy szép nagy (és ki tudja kihez eljutó) adatbázisba, amely rögzíti, hogy mit és milyen gyakran néz.

MV2Player

mv2.czweb.org/index.php?lang=eng

A cseh fejlesztésű, ingyenes program nem csak kinézetében hasonlít a kereskedelmi lejátszó szoftverekre, bár kétségtelen, hogy DTS hangsáv és DVD-Audio lejátszás, valamint a hangokkal végezhető és (többek között a Dolby Laboratoriesnak fizetendő) licencdíjhoz kötött hang-trükkök tekintetében elmarad azoktól.
Cserében viszont a DivX-lejátszás és a saját lejátszási listák olyan érdekességeket kínálnak a katalógusok készítésén túl, mint a tetszőleges időközzel webes fényképregény készítése, vagy az egyébként szinkronnal vagy felirattal nem rendelkező lemezek lejátszásakor ezek külső (HDD) forrásból a filmhez csatolása.



Ráadásul nem csak korongokra nyomott vagy írt videót nézhetünk a segítségével, a TV kártyák közvetlen kezelésének köszönhetően mehet benne az aktuális valóságshow összefoglalója is.
Végül következzen a Philips újdonsága, egy külső hangkártya, mely mellékesen remekül megfelel akár egy házimozi-PC hangkeltőjének is.





Philips Aurilium

A házimozi-berendezések kedvelt alternatívája a számítógép, amely – bizonyos megszorításokkal persze – hasonló élményt tud nyújtani, mint mondjuk az alapszintű házimozi cuccok. Ehhez szükség van megfelelő tévékimenettel ellátott videokártyára, valamint egy jó hangkártyára.
A hang mindig kritikus pontja a számítógépnek, hiszen bármilyen apró hiba, ha az a képben jelentkezik, alig vehető észre, míg hangban azonnal szembe-, illetve fülbetűnik, hiszen reccsen, sziszeg, zörög, dörömböl, vagy más módon hívja fel magára a figyelmet. Nagyon fontos tehát, hogy a feladatnak megfelelő hangeszközt válasszunk.
A Philips Aurilium külső hangdoboz, amely USB-n keresztül kapcsolódik a számítógéphez. Ennek egyből több előnye is van. Az első és legfontosabb az, hogy a számítógép szétszedése nélkül lehet telepíteni, ennek megfelelően noteszgéphez is kiválóan használható. Az USB csatlakozásnak köszönhetően nincs szükség külön tápegységre, a működéshez szükséges áramot is a számítógéptől kapja. Ezért külön kapcsológombja sincsen.
Az USB bemeneten kívül van egy vonalbemenete is, amelyet rögzítésre is lehet használni, valamint egy optikai és egy koax digitális kimenete, ezek segítségével külső házimozi dekóderre lehet vezetni a hangot. Erre persze nincs szükség, hiszen az Aurilium maga is el tudja ezt intézni, hogy aztán a három pár kimenetén aktív hangszórókhoz továbbítsa a hangot. A Dolby Digital dekódoláson kívül támogatja az DS3D, az EAX és az A3D hangrendszereket, amelyekkel a játékok is teljes térhatással szólalnak meg. Az sem gond, ha nincs hat hangszóró rákötve, az Aurilium automatikusan érzékeli, hogy mely kimenetekre van hangszóró dugva, és ennek megfelelően optimalizálja a hangzást a meglévő hangszórókra. Ez vonatkozik az előlapon lévő fejhallgató aljzatra is: ha ezt vesszük használatba, akkor lekapcsolja a külső hangszórókat, és a hangképet is ennek megfelelően alakítja át.



A kezelése könnyebb, mint a beépített hangkártyáé, mivel van saját hangerőszabályzója és üzemmódkapcsolói. Ugyanezek megtalálhatók a PC-s vezérlőpanelen is, sőt, a paraméterek módosítása egyből nyomon követhető rajta.
Az Aurilium effektjeit a Qsound Labs fejlesztette ki. A Qsizzle és a QRumble elsősorban az MP3 formátumú zenék felturbózásához való, partikon valószínűleg jó hasznukat is lehet venni, „egyszerű" zenehallgatáshoz azonban nem igazán van rájuk szükség. Ugyanez mondható el a visszhangosításról is, amelyik a különböző helységek akusztikáját szimulálja.
A hangfeldolgozó processzor 24 bites, 96 kHz-es hangmintákkal dolgozik, ennek köszönhető, hogy a hangminőség a különböző effektusok alkalmazása után is kiváló marad. Ennek ellenére csak 48 kHz-en illetve 16 biten lehet vele digitalizálni, illetve Lejátszani, összességében azonban eléri a 104 dB-es jel-zaj viszonyt is.
A Philips Aurilium 30000 Ft-os árával nem a legolcsóbb, de nem is a legdrágább megoldás a számítógép házimozisítására. Már csak egy megfelelő aktív hangszóró hiányzik mellőle, hogy a játékokat és a filmeket egyaránt jó minőségben lehessen élvezni. Külsejével jól illik egy modern szoba berendezéséhez, el lehet helyezni függőlegesen és vízszintesen egyaránt.

Nagy Zoltán

Keleten a helyzet változatlan



Mi volt, és mi lesz?
Azt hiszem, időszerű a címben szereplő témáról beszélni, hisz most, hogy beléptünk az Unióba, talán javul valamit a helyzet, bár lehet, hogy a közeljövőben semmit sem fogunk észrevenni a „nyugatról fújó szelek" jótékony hatásából.

Ez nem is meglepő, hisz nem változhat meg minden egyik pillanatról a másikra, én mégis kíváncsian várom a „következményeket" ezen a téren, mert bizony ráférne az itthoni piacra a nyugati hatás (ezzel nem azt akarom mondani, hogy jöjjenek a külföldi cégek, hanem a színvonalról, kínálatról beszélek).
Aki nem értené, hogy mi gondom van a jelenlegi (múltbeli) helyzettel, annak felvilágosításként leírok néhány történetet, olyanokat, amelyeket magam tapasztaltam, hisz én is sokszor kétkedve fogadom az olyan sztorikat, amelyek a barátom haverjának az ismerősével estek meg. Ezek egy része fővárosunkban történt meg, egy-kettő pedig vidéken. Neveket, cégeket, várost nem írok, a cikknek nem célja senki lejáratása, csak szeretném elérni, hogy kicsit gondolkozzunk el azon, hogy mennyire is vagyunk a Nyugattól keletre (természetesen ezen most nem azt kell érteni, hogy mondjuk Németországban tökéletes a helyzet, de messze jobb, mint itthon).
Pár éve élek Budapesten (egyetem miatt), és azóta sokszor volt szerencsém a számítástechnikai cégek legmélyebb bugyrait is bejárni, kiskereket és egy-két nagykert is beleértve. Ez idő alatt ért rossz és jó élmény is, sajnos az utóbbiból kevesebb volt.
Mikor elkezdtem újságírással foglalkozni, szükségem volt az upgrade-re a tesztek miatt, és mint szakbarbár, magam szerettem volna összerakni a számítógépemet, ami érthető is, ha jobban megnézzük az előre összeállított konfigurációk színvonalát. Ezt azóta megismételtem párszor, így nyugodtam kijelenthetem, hogy a boltok többségének az árlistája pontatlan, sokszor egyenesen félrevezető. Aki hasonló dologba kezd, mint akkor én, az elkezdi gyűjteni az információkat, hogy hol mit érdemes megvenni, hol a legolcsóbb stb. Az alkatrészeket kb. öt cég listájáról szedtem össze interneten, és naivan nekiindultam remélve, hogy estére már az új konfigurációra installálom az XP-t. Persze az egészből nem lett semmi, jó, ha a felét meg tudtam venni a kinézetteknek, és nem is biztos, hogy a feltüntetett áron. Ekkor megfogadtam, hogy mostantól inkább megkérdezem telefonon a pillanatnyi helyzetet, és csak biztos esetben koptatom a lábam (akik a fővárosban laknak, azok bizonyára alátámasztják kijelentésemet, miszerint a tömegközlekedés ellenére - vagy annak is köszönhetően - bizony itt is vannak távolságok). Sajnos még így is volt olyan eset, hogy telefonáltam, majd a kapott „Igen, van több is!", esetleg a „Félreraktam Önnek!" válaszok után is az eladó csak bután nézett rám, mert az adott alkatrészből természetesen nem volt nekik raktáron, és a félrerakott darab valahogy elkallódott a hívás óta eltelt két óra alatt.
Máig nem értem, hogy miért olyan nehéz, ha nem is naponta, de 2-3 naponta frissíteni az online árlistákat, és a papíralapút is legalább hetente.
Alig két hónapja raktam össze egy P4-es konfigot az egyik barátomnak, és ez alkalommal is voltak vicces/szomorú (ki hogy fogja fel) pillanatok. Az első, hogy belépve egy igen dinamikusan fejlődő cég egyik belvárosi boltjába, beálltam ez egyik eladó elé, aki az elvárható udvariassággal szolgált ki (legalább ez pozitívum). Illetve szolgált volna ki, ám a keresett alaplapból nem volt raktáron, és a következő szállítmány időpontjáról sem tudott nyilatkozni. Ez még elnézhető lett volna, ám a következő három típusból sem volt nekik. Mérgemben megkérdeztem, hogy akkor az adott platformhoz mit tud ajánlani pillanatnyilag, erre ő talán 3-4 modellt sorolt fel. Megszámoltam, a pár napja frissített papír és online árlistájukon 27 szerepelt. No comment.
Nézzünk le egy kicsit vidékre. Megyeközpont a nyugati határ mellett, sürgősen kellett volna szilikonpaszta, mert ki szerettem volna próbálni egy kölcsön kapott, akkor megjelent új alaplapot. A belvárosban lakom, hát lementem a legközelebbi boltba, ahol egy nagyon látványos dekoltázzsal rendelkező hölgy fogadott, és udvariasan érdeklődött, mit szeretnék. Miután elárultam érkeztem okát, homlokát ráncolva belebújt az árlistába, majd újból felnézvén nagyon kedvesen közölte, hogy az bizony nincs. Hát akkor irány máshová. Itt már két fiatalember fogadott, kissé megkésve, mert úgy öt percbe került, míg realizálták, hogy vevő érkezett az üzletbe (ami mellesleg egy nagyobb vidéki cég tulajdona, sok másikkal egyetemben). Mikor közöltem, hogy mit is szeretnék, ők már a lista nézegetése nélkül tudták a választ: olyan itt nincs, de egy sarokra van a Tibi bácsi műszerészboltja, oda szoktak ők is járni ilyen ügyben! Kicsit elgondolkodtam, hogy akkor most viccelnek, vagy hol is vagyok. Végül tényleg Tibi bácsinál vettem meg a pasztát, 20 cm3-es tubussal, elég lesz egész életemre, és a kiszolgálással sem volt gond.
Volt olyan bolt, ahol AMD egyáltalán nem volt, és a GeForce 4 MX440 volt a top videokártya.

Persze volt pozitív eset is, mikor az egyik fővárosi online boltban vásároltam, és a rendelést követő nap bementem a 19"-os monitorért, amelyet ott helyben ki is próbálhattam. Eddig rendben is volt, de csak másnap tudták volna futárral elküldetni, és nekem még aznap este videokártyát kellett tesztelnem, ami a régi 60 Hz-es csodamasinámon nem lett volna egy álom. A trolin, villamoson és metrón való utazást pedig nem mertem kockáztatni a 18 kilós kijelzővel a kezemben (ezt azóta megtettem hasonló súlyú Chieftec házammal). Gondomat végül az egyik alkalmazott oldotta meg, aki felajánlotta, hogy ha visszamegyek zárásra, akkor hazavisz autóval, hisz csak két kerületre lakom tőle, és ez igazán nem nagy kerülő. Ezt azóta sem tudta senki felülmúlni.

Látható, hogy van azért kivétel is, de ez kevés. A hazai cégeknek muszáj lesz összekapniuk magukat, mert a konkurencia egyre nagyobb, és a határ megnyílásával egyre többen vásárolnak külföldön. A nyugati országrészből (akár Budapestről is) bőven megéri autóval átugrani Ausztriába. Négy embernek a benzinpénz kijön 3-4 ezer forint/főre, s belegondolva abba, hogy kint az ÁFA csak 20%, és a kínálat is jóval nagyobb, nem sokan gondolkodnak, főleg, ha másnak is hoznak alkatrészeket. Elgondolkodtató, főleg annak, aki nem tud nagykerben vásárolni, bár ott is vannak fura dolgok, de azokról majd máskor, és a Sulinet Expresszt is hagyjuk most.

Igazság szerint még jó pár oldalt meg tudnék tölteni, de Hunor már így is sokallani fogja, meg árt is a túl sok kesergés. Inkább reménykedek, hogy legközelebb már arról írhatunk, hogy a garanciával nincs gond, az árlisták pontosak, a kínálat nagy, és az eladók hozzáértő, udvarias emberek, akik ismerik a mondást: Mindent a vevőért!

Adso

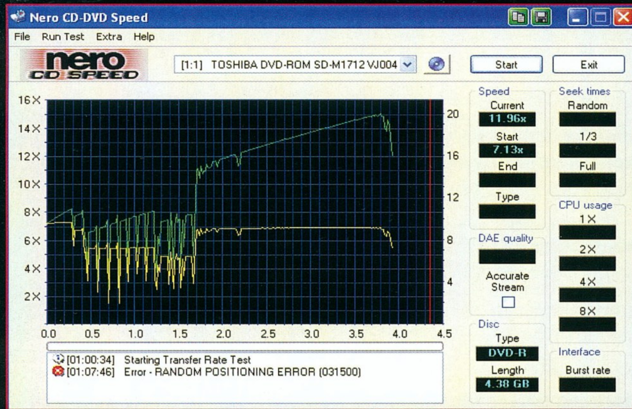
Grab rovat

Üdv mindenkinek! Ebben a hónapban a hackelt, azaz módosított firmware programmal megbuherált CD/DVD-olvasókról, DVD-írókról, illetve asztali DVD-Video lejátszókról ejtenék pár szót (elkapott Hunor bátyó DVD-s rovatának a szele: gondoltam, olvassatok valami érdemlegeset is a témában, hehe). Megdöbbentő: egy nem hivatalos felmérés szerint a PC-kben használatos DVD-írók és DVD-ROM olvasók 40%-át a felhasználók módosított firmware programmal használják, tehát a jelenség korántsem tekinthető kis réteget érintő sufnituning hóbortnak.

Szándékos korlát 1. – RPC. A DVD lemezek olvasására képes eszközök legalapvetőbb korlátozása a regionális védelem. A DVD-Video filmek hivatalos piacát ugyanis földrajzi régiókra osztották: minden egyes hivatalos DVD-Video kiadvány valamelyik régióhoz kötődik (ezt egy kód jelzi a lemezen), és csak olyan készülékekben játszható le, amelynek regionális beállítása megegyezik ezzel. A kiadók így próbálják elejét venni annak, hogy egyes kontinenseken és országokban a helyi (az amerikainál jellemzően jóval későbbi) mozipremier előtt megtekinthessék az amerikai (1-es régiókóddal kiadott) DVD-Video változatot, tehát teljes kontrollt szeretnének a filmek terjesztése felett. Szerencsére számos olyan megoldás van, amellyel ez a regionális korlátozás kiiktatható. Elvétve még kaphatók olyan asztali DVD-Video lejátszók, amelyek mindenféle régiójú lemezt elfogadnak – többnyire az olcsóbb, nem hivatalos kereskedelmi csatornákon keresztül elérhető készülékek ilyenek. A regionális védelem jelölése az RPC rövidítéssel történik. Megkülönböztetünk RPC-1 és RPC-2 státuszú meghajtókat. Az RPC-1 meghajtók gyakorlatilag nem tartalmaznak korlátozást: utálták is az ilyen DVD-ROM drive-okat és asztali lejátszókat a filmkiadók! Négy évvel ezelőtt még minden meghajtó RPC-1-es volt, ma már szinte minden DVD-ROM meghajtónak és asztali lejátszónak kötelezően RPC-2 besorolású regionális védelemmel kell rendelkeznie, magyarán az asztali készülékek előre rögzített beállítással kell, hogy kikerüljenek a gyárból, a PC-s meghajtóknál pedig legfeljebb öt alkalommal lehetséges a regionális kódot megváltoztatni, utána a legutoljára beállított paraméter marad érvényben örökre.

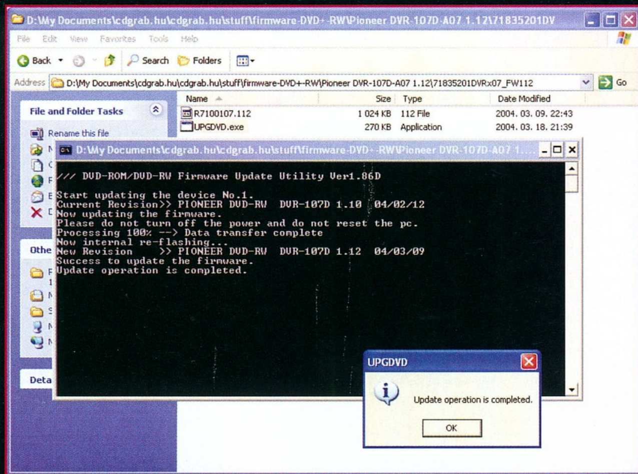
A védelem ma már kétirányú, nem csupán a lejátszó ellenőrzi a behelyezett lemez regionális kódját, hanem a lemezek ügyesen programozott anyaga is megtagadhatja a lejátszást – ezt hívják RCE védelemnek.

Szándékos korlát 2. – CSS riplock. A „riplock" elnevezés abszolút nem hivatalos, és ennek a korlátozásnak valójában nem is a rippelési folyamat (azaz a másolásvédett lemezek leolvasásának) lassítása a célja. Köztudott, hogy a gyári DVD-Video lemezek legtöbbje sajátos titkosítási eljárással (CSS – Content Scrambling System) tartalmazza a film anyagát. A dekódolást a PC-k esetén a DVD-ROM drive és a szoftveres lejátszó együttesen, asztali készülékekben a belső program végzi el – a dekódolás nélkül a lemez tartalma nem megjeleníthető (a kép tele lenne nagy zöld kockákkal, a hang élvezhetetlen lenne).



A CSS dekódolás nem túl egyszerű, de nem is túl bonyolult (nem igényel nagy erőforrást a lejátszási környezet felől), viszont a bizonytalan fizikai dekódolás roppantul nem kedvez neki. Ugyanis bármennyire egyszerű a dekódolás elve, mégiscsak egy plusz feladatot jelent a lejátszási procedúra közben. A CSS védett lemezek olvasásakor tehát nem árt a stabil olvasás – erre szolgál a legtöbb meghajtóba gyárilag beépített lassítás, ami a CSS védett lemezek érzékelésekor visszaveszi a drive tempóját a lehető leglassabb (de a folyamatos DVD-Video lejátszást még nem veszélyeztető) sebességre. Ilyenkor a drive sokkal csendesebb, sokkal lassabban forgatja a lemezt (a 2x-esnél gyorsabb száguldásnak amúgy sincs sok értelme a DVD-Video adatátvitele esetén), és így a CSS dekódolás is biztosabb: ezért van ilyen korlátozás majdnem minden DVD-ROM olvasóban. Persze ez a korlátozás fel sem tűnik, ha simán csak lejátsszuk a filmeket (hát olyan is van, hehe), ellenben a rippelési folyamatot erőteljesen visszafogja: innen ered az interneten elterjedt „riplock" elnevezés. Egyesek váltig állítják, hogy ez a korlátozás a kalózok és a rippelés ellen szolgál, de ez badarság: egy kis lassítással mire mennek? Szerintem igenis hasznos, ha éppen PC-n szeretnél filmet nézni, ugyanis nem fog a 16x-os DVD-ROM olvasó üzemi körülményeket teremteni az unalmas zúgásával.

Szabadítsátok ki... a meghajtót! A hackelt firmware változatok közül azok a legnépszerűbbek, amelyek a gyárilag RPC-2 állapotú meghajtóból RPC-1 eszközt varázsolnak, azaz megszüntetik a drive regionális kötöttségét. A forgalomba kerülő PC-s meghajtók szinte mindegyikéhez elérhető ilyen nem hivatalos firmware frissítés. Ne gondoljuk azonban azt, hogy ezzel végképp megszabadultunk az RPC védelem minden gonoszságától: mivel a PC-kben a szoftveres lejátszó programok végzik a dekódolás dandárját, ezért még a program hackeléséről is gondoskodnunk kell: ez a drive firmware-ének RCP beállításától független dolog, tehát a meghajtó RPC-1 állapota még nem elegendő önmagában. Szerencsére az ismert lejátszókhoz könnyedén beszerezhető olyan kis segédprogram, amellyel a lejátszó területi kötöttsé-



gét tetszés szerint tudjuk megváltoztatni korlátlan alkalommal (nem kell feltétlenül újratelepítenünk a programot és/vagy az operációs rendszert a szoftver regionális számlálójának kinullázásához).

A „riplock" megszüntetésével egyes meghajtókat valósággal kicserélhetünk – néhány meghajtóval akár 10x-es sebességgel is rippelhetünk majd gyári, CSS-szel védett lemezeket. De itt sem árt az óvatosság: én már jártam pórul úgy, hogy a riplock kiiktatása után beolvasott filmen a (helytelen) CSS dekódolás maradékait láttam szép zöld kockák képében manifesztálódni. A „riplock" mentesített Toshiba SD-M1712 olvasóm talán ha egyszer hibázott az idők során, de alkalmasint kellemetlen lehet, ha egy lemezritkaságot csak egy alkalomra kapunk kölcsön, gyorsan beolvassuk, és amikor később megnéznénk, akkor vesszük észre, hogy takaros zöld blokkok látszanak a szép női testek... akarom mondani a szavannán legelésző vadállatok helyett. A sebességi korlátozás kiiktatása sok meghajtó esetében az írott lemezek dekódolását is gyorsítja: itt is drámai javulást vélhetünk felfedezni, de a karcos, rossz minőségű lemezeknél a végeredmény olykor rosszabb lehet, mint a patch hiányában.

Nem akarok senkit elriasztani a módosított, turbó firmware-ek kipróbálásától, de azért fel kell készülni arra is, hogy a korlátozások feloldása új, addig nem tapasztalt inkompatibilitásokat hozhat felszínre.

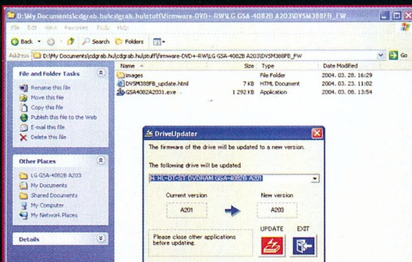
Írástuning. A módosított firmware nemcsak a DVD-ROM olvasók RPC beállításainak megváltoztatására alkalmas, hanem ma már a legtöbb DVD-íróhoz is elérhető nem hivatalos firmware. A DVD-írók esetén a különböző lemezekhez használható maximális írási sebességeket módosítják a legtöbb hackelt firmware változatban: így az író által gyárilag csak 2x-esnek taksált lemezeket meg tudjuk írni 4x-esen, vagy a 4x-es korongokat akár 8x-osan is. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy ez nem a legjobb út a tökéletes adatrögzítés felé. Általában nem véletlen, ha egy író csak alacsonyabb írási sebességet ajánl fel valamelyik lemezhez: ebbe önhatalmúlag beleszólni nem a legbölcsebb dolog, és nem szabad azon csodálkozni, ha egy 4x-es lemezt 8x-osan megírva a végeredményül kapott korong rosszul olvasható, a rögzített adatokat csak ideig-óráig megőrizni képes selejt lesz: megér ez pár percet nekünk? Ugye nem? Mindenesetre érdemes kipróbálni egy-egy lemezt a kiválasztott írási sebességen, nehogy hónapok múlva vegyük csak észre, hogy drága adataink látták kárát a módosított firmware változat oltárán feláldozott pár percnek, amit a gyorsabb írással nyertünk.

Érdemes ide ellátogatni:

www.rpc1.org

www.cdgrab.hu/dvd

PPéter



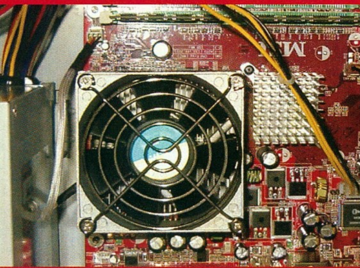
Asztali lejátszók módosítása

A legtöbb asztali lejátszóból nem gyártanak csak azért ötfélet, hogy minden egyes régióba külön-külön tudjanak szállítani belőle, hanem általában ugyanaz a készülék kerül minden régióba: a különbség csupán szoftveres (vagy apró hardveres módosítás). Különleges szervizkódokkal (amelyeket általában a távirányítón vagy a közvetlen kezelőfelületen, esetleg a menüben kell aktiválni) a legtöbb márkás asztali lejátszóban is megváltoztatható, vagy kikapcsolható a regionális kötöttség. Érdemes körülnézni a keresőkben és a DVD-s, filmes weboldalak fórumain, mert sokszor kaphatunk értékes segítséget a lejátszónk „átneveléséhez" – fontos tudni, hogy a készülékek szervizkódjaival garanciavesztéssel járó galibát is okozhatunk, ezért ugyanazt tanácsoljuk, mint a DVD-ROM olvasók és írók esetén: csak óvatosan! Vannak szervizek, ahol egyes lejátszókat apró hardveres módosítással tesznek regionálisan függetlenné, illetve néhány lejátszóhoz a neten is rendelhetünk olyan beépítendő-cserélendő alkatrészeket, amelyekkel a kívánt hatás elérhető. Egyes gyártók a firmware frissítést CD lemezről oldják meg – ebben az esetben a módosított programot tartalmazó lemezt kell a lejátszóba helyeznünk és többnyire a menüből, vagy valamilyen furmányos gombkombinációval kell rávenni a készüléket az új alapprogram betöltésére.

Mi az a firmware?

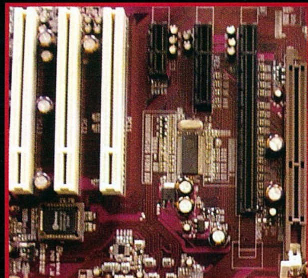
Háböröbröbröbrö – mondanánk erre a kérdésre az én kedves munkatársammal. De most inkább megmagyarázom: mint minden bonyolult hardver, a CD/DVD-ROM meghajtó is alapvetően az eszközbe rejtett kis célszámítógépre épül. A célszámítógép működéséért a saját kis belső programja felelős: ez a program a BIOS, vagy más néven firmware („förmver"). A firmware ugyebár valójában szoftvernek minősül, és mint ilyen, gyárilag garantáltan tele van hibákkal, tehát legtöbbször egy CD/DVD-író vagy CD/DVD-ROM meghajtó megjelenése után nem sokkal már meg is jelenik az eszközhöz való frissített, javított firmware változat. Ez az írók esetében az újabb írható lemezek stabilabb írásához (is) nyújthat segítséget, illetve számos egyéb gondot tudnak orvosolni egy-egy újabb firmware változattal. A firmware a meghajtó lelke: ez felel szinte mindenért, kezdve a különböző lemezek helyes felismerésétől a kompatibilitáson át egészen az alaplappal történő kommunikációig, magyarán ha a firmware nincs, akkor a meghajtó nem is működik (hasonlóan az alaplapi BIOS programhoz, amely nélkül az alaplap élettelen). Éppen ezért a firmware/BIOS frissítése nem gyerekjáték: érdemes elolvasni minden hasznos tudnivalót, amit az adott meghajtó frissítésével kapcsolatban tudni kell: általában a letölthető firmware frissítések mellé kimerítő readme.txt is jár, amelyből megtudhatjuk, mire kell figyelnünk. Jól véssük az eszünkbe: ami jól működik, azt nem javítgatjuk, nem buzeráljuk, tehát ha elégedett vagy a CD/DVD drive működésével, akkor ne frissítgesd a firmware-t benne!

Hardver fórum



Sziasztok! Örök hibaforrás - és az is marad mindig - a mobilrackben használt, hurcolt winchester. Az olcsó, silány minőségű eszközök számtalan baj okozói lehetnek. Először nézzük meg a működési elvet. Adott egy műanyag keret, amelynek hátulján szabványos IDE és tápcsatlakozó, esetenként ventilátor is található. Ez utóbbi a rövid időn belül megjelenő sivító hang szórakoztató hatásától eltekintve teljesen haszontalan. A keretet be kell csavarozni a számítógépházba, csatlakoztatni az IDE-kábelt és a tápegységet. A műanyagkeretbe betolható a fiók, amelyik a hurcolásra szánt winchestert tartalmazza. Ennek üzem közbeni ki-behúzogatását régebben fémzár tette lehetetlenné, a zárhoz járt két kis kulcs is, a kulcs elfordításával egyrészt a fiók rögzítődött, másrészt pedig a zár mellé épített kapcsoló a zár elfordítása után rákapcsolta a tápfeszültséget a winchesterre. Jelentős agyi és fizikai teljesítmény kellett ahhoz, hogy valaki a működő gépből a fiókot kihúzza, majd visszadugja, ezzel kivégezve a winchestert, nem egy esetben az alaplapot is. Kulcsot megkeresni, a zárba bedugni, elfordítani: általában közben csak feltűnt, hogy hoppá, a gép megy, nem kellene ezt erőltetni. Ma már más a helyzet. A fiókot csak be kell dugni, a keret elején található kapcsolót eltolni, a kapcsolómechanika az eltoláskor egy kis műanyagrudat nyom a fiók megfelelő oldalán elhelyezett nyílásba, ezzel megoldja a bekapcsolást és a rögzítés gondját is. Mi sem egyszerűbb, mint kicsit szétszórtan, esetleg egy LAN-party zűrzavarában a kapcsolót eltolni, a fiókot kihúzni, majd megijedve az egészet visszacsinálni ezzel azonnal a boldog vadászmezőkre költöztetve fontos adatokkal teli merevlemezünket. Mondhatja mindenki: ááááááá, ennyire hülye nem vagyok, csak odafigyelek, hogy a működő gépből kihúzzam, majd abba visszadugjam a winchestert. Én meg azt mondom: dehogynem... És ez még a kisebbik hibaelehetőség. A nagyobbik magában a fiókban rejlik. A sok winchester ki-beszerelés következtében a tápkábel megtörik, a forrasztásoknál a drót kiszálasodik, beláthatatlan következményű zárlat lehetőségét rejtve magában. A megroggyant tápkábelt forrasszuk ki, ha teljesen használhatatlan, akkor kolduljunk valakitől egy halott tápegységről lecsípett tápcsatlakozót a drótokkal együtt, és forrasszuk be. Az IDE-kábel hasonlóan viselkedhet, nekiszorulva a hátlapi csatlakozó fémtüskéinek elviheti a pokolba az alaplapi IDE-vezérlőt is a winchesterrel együtt. Van ugyan valami öntapadós szigetelés, de a használat következtében ez felpöndörödik, a végén az ember megunja, és lehúzza... Mindenképpen pótoljuk az öntapadós szigetelést akár egy gumidarabbal, vagy vastagabb műanyaglappal. A rögzítéshez használhatunk Palmatexet, vagy Technokolt. Aztán a winchester - használati helytől függően - hol master, hol slave módban működik. Eleinte a gondos tulajdonos még 4 csavarral becsavarozza a fiókba, aztán csak kettővel, aztán már csavarozza a bánat, mert mindig akkor kellene csavarhúzó, amikor nincs kéznél. Erre lenne megoldás, ha a winchester cable selectre lenne jumperelve, de egy csomó egyéb IDE-eszközzel ez a megoldás nem működik együtt. Jön tehát a következő hibaforrás: a winchester zötyög abban a szerencsétlen fiókban, nagyon jót ez sem szokott neki tenni. Aztán a gyakori használat során a fiókot a keretbe rögzítő műanyagrudacska kop, kopogat, a fiók elkezd lötyögni, a végén a rudacska letörik, és a fiókot már csak a jószerencse tartja a helyén. És megjelennek a rejtélyes hibák. A gép nem ismeri fel a winchestert, ha fel is ismeri, a típus helyett vidám halálfejecskék, furcsa karakterek láthatóak a biosz-képernyőn. Mit csinál a türelmetlen tulajdonos? Menni kell ennek, az előbb még semmi baja se volt!! felkiáltással fiók ki-be, megint ki-be és így tovább. És a winchester egy halk sóhajjal visszaadja a lelkét a teremtőjének. Mit tegyünk annak érdekében, hogy ne legyen részünk hasonló élményben? Elsősorban működő gépből soha ne húzzuk ki a winchestert tartalmazó fiókot. Állandóan ellenőrizzük az IDE- és a tápkábel, valamint az öntapadós szigetelés állapotát. A fiókra ne tegyük fel a fedelet, jön a nyár, hadd jusson egy kis levegőhöz az a szerencsétlen winchester. De mi a teendő akkor, ha a fenti óvintézkedések ellenére beüt a baj, és a gép soha többé nem látja a merevlemezt? Legelőször: semmi pánik. Gépet kikapcsolni, fiókot kihúzni, belül mindent ellenőrizni: jumperelés, táp, IDE-kábel. Fiókot vissza, ha jó, akkor jó. Ha még mindig nem, akkor jön a hiba-megállapítás. A gép palástját szedjük le. A rack-keretből húzzuk ki a tápot meg az IDE-kábelt, ezeket dugjuk közvetlenül a winchesterre. Ha a gépet indítva a winchester megjelenik a biosz-képernyőn, és adatainkat el is érjük, akkor a rack hibásodott meg. Ha nem, akkor a dolog kétesélyes. A hibás rack tönkretehette a winchestert, illetve a winchester önmagában is meghibásodhatott. A rack hibájának esetleges megállapítása esetleg még egy winchester életébe kerülhet, ezért inkább javaslom egy új beszerzését, ez ezer forintos nagyságrendet jelent. Aki nagyon sokat hurcol, és a maximális biztonságra törekszik, annak mindenképpen USB felületű mobilrack beszerzését ajánlom. Ezek kétféle kivitelben kaphatóak: rendes, 3,5 collos IDE, illetve a 2,5 collos notebook winchesterekhez. Ha valaki engem kérdez, én bizony a második megoldás híve vagyok. Beszerezni egy nagyobb cigarettásdoboz méretű, 2,5 collos USB 2.0 házat, bele egy 40, 60 GB-os notebook winchestert, és kész. Valamivel többe kerül ugyan, mint házba építhető, kihúzogatós megoldás, de mit nyerünk? USB minden gépen van, lassan mindenhol az USB 2.0 is. Nincs mechanikai kockázat, nincs dugdosás, jumperelés, kábeltörés, szakadás, kapcsolgatás. A mellényzsebben elférő kis eszköz nem igényel külső tápot, mert ezt az USB aljzatból kapja. Mindenben természetesen nem helyettesítheti a hagyományos, asztali gépekbe szánt fiókot, de adatmentésre, továbbításra tökéletes. Aki viszont marad a beépítős változatnál, az vegyen mindjárt kettőt. Gyakran megesik, hogy vagy a keret, vagy a fiók megy tönkre, és a gyártók kínosan ügyelnek arra, hogy az egyik típus még véletlenül se legyen kompatibilis a másikkal.

Most pedig nézzük meg, milyen újdonságok várnak ránk az elkövetkezendő hónapokban. Az AGP piacra kerülése óta nem volt semmilyen lélegzetelállító áttörés a videovezérlő sínrendszerben. 1x, 2x, 4x, 8x - meseszép számok az AGP busz gyorsaságára. A keserű igazság az, hogy ezek csak számok, mert pl. a 4x AGP legfeljebb tíz százalékkal volt gyorsabb, mint a 2x. Lépni kellett valamit, mert a jelenlegi rendszerek leggyengébb láncszeme a videóvezérlő-kiszolgálás. Meg is született a PCI Express X 16 szabvány, és ez év második felétől felbukkannak majd az ezzel a buszrendszer-



Balról jobbra: hagyományos PCI, PCI Express x1, PCI Express x4, PCI Express x16 és AGP foglalatok.

rel épített alaplapok. Mit ígér ez a megoldás az AGP-vel szemben? Az Intel által kifejlesztett megoldás mintegy kétszeres sebességet, 2 GB/s helyett 4 GB/s adatátvitelt képes biztosítani. Az alaplapgyártók már tesztelik az új buszrendszerrel ellátott alaplapokat. Az áttérés nem túlzottan bonyolult, mert a chipgyártók már integrálják az alaplapi chipkészletekbe a PCI Express támogatást, egyelőre még az AGP támogatás is megmarad, így nem lesz ritka az olyan alaplap, amelyik mindkét fajta videovezérlőt támogatni fogja. Ugyancsak megjelennek a PCI Express x1, x4 és x8 foglalatok is. Ezek a hagyományos PCI síneket fogják leváltani. A megfelelő alaplapi chipkészlettel együtt ez a buszrendszer az eddig jól bevált PCI busznál jóval rugalmasabb, és lehetővé teszi a hot-swapot, azaz a menet közbeni kártyacserét is. Az új buszrendszer felhasználása várható lesz mind az Intel, mind az AMD rendszerekben, sőt, a laptop-piacon is. Az Intel PCI Express lapkakészletekkel - az i915 Grantsdale és az i925 Alderwood - szerelt alaplapok várhatóan júniusban jelennek meg. Rossz hír viszont az, hogy ezekhez a chipsetekhez már nincs Windows 98 és Windows ME támogatás, tehát csak Windows 2000, illetve Windows XP alatt fognak működni.

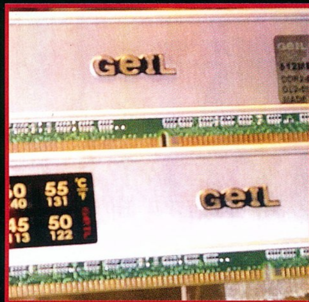


ATi PCI Express x16 videovezérlő



NVIDIA PCI Express x16 videovezérlő

A következő újdonság a DDR2 szabványú memóriák piacra kerülése lesz. Ezek a modulok már csak 1,8 V névleges feszültséggel fognak üzemelni a jelenlegi 2,6 V helyett, kizárólag FBGA memóriachipekkel készülnek majd - pl. az NVIDIA videovezérlő képén is ilyen chipek láthatók - a hagyományos, felületre forrasztott memóriachipek helyett. Az FBGA tokozás nagyobb stabilitást, kisebb hőtermelést és nem utolsó sorban jobb tuningolhatóságot biztosit. A DDR2 technológia más újdonságokat is tartalmaz, többek között a jelszint fejlett szabályozását, amelyet a nagyon magas 533, 667 MHz-es alapórajel - ami DDR-ről lévén szó duplázva értendő - mindenképpen megkíván.



Geil gyártmányú DDR2 - 667 MHz-es modulok hűtéssel, és hőmérsékletjelző lapkákkal a bal oldalon.

A DDR2 technológia kifejlesztésére mindenképpen szükség volt, hiszen ez év végén - jövő év elején jönnek a jelenlegi, 800 MHz-es Intel processzorokat leváltó 1066-osok. Ezek a közismerten memóriasávszélesség-igényes procik már megkövetelik a kétcsatornás memóriabuszt és az extrém magas órajeleken is stabil memóriákat. A DDR2 a tudomány jelenlegi állása szerint nem lesz drágább, mint a jelenlegi DDR. Előrejelzések szerint ez év végére a DDR2-nek 30 százalékos piaci részesedése lesz, jövő év végére pedig már a DDR2 - 667 fog dominálni a piacon.

Végül pedig sokak kérésére látható egy összefoglaló videovezérlő- táblázat. Ez annál is inkább sem felesleges, mert - főleg az ATi esetében - ember legyen a talpán, aki a típus-számozások között ma kiismeri magát.

A táblázat felső részén az NVIDIA, a piros vonal alatti részén az ATi kártyák találhatók. A sorrend egyben a gyorsasági sorrend is.

Old Man

Kártya	Graf.mag	DX támogatás	MemMHz	MagMHz	Busz	Pipel.
GeForce FX 5950 U	NVIDIA NV38	DX 9	475	950	256-bit	8x1
GeForce FX 5900 U	NVIDIA NV35	DX 9	450	850	256-bit	8x1
GeForce FX 5900	NVIDIA NV35	DX 9	400	850	256-bit	8x1
GeForce FX 5900 XT	NVIDIA NV35	DX 9	300	700	256-bit	8x1
GeForce FX 5800 U	NVIDIA NV30	DX 9	500	1000	128-bit	8x1
GeForce FX 5800	NVIDIA NV30	DX 9	400	800	128-bit	8x1
GeForce FX 5700 U	NVIDIA NV36	DX 9	475	900	128-bit	4x1
GeForce FX 5700	NVIDIA NV36	DX 9	425	550	128-bit	4x1
GeForce FX 5600 U (FC)	NVIDIA NV31	DX 9	400	800	128-bit	4x1
GeForce FX 5600 U	NVIDIA NV31	DX 9	350	700	128-bit	4x1
GeForce FX 5600	NVIDIA NV31	DX 9	325	550	128-bit	4x1
GeForce FX 5200 U	NVIDIA NV34	DX 9	325	650	128-bit	4x1
GeForce FX 5200	NVIDIA NV34	DX 9	250	400	128-bit	4x1
GeForce4 Ti 4600-8x	NVIDIA NV25	DX 8.1	300	650	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4600	NVIDIA NV25	DX 8.1	300	650	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4400	NVIDIA NV25	DX 8.1	275	550	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4200-8x	NVIDIA NV28	DX 8.1	250	514	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4200 128	NVIDIA NV25	DX 8.1	250	444	128-bit	4x2
GeForce4 Ti 4200 64	NVIDIA NV25	DX 8.1	250	514	128-bit	4x2
GeForce4 MX 460	NVIDIA NV17	DX 7	300	550	128-bit	2x2
GeForce4 MX 440-8x	NVIDIA NV18	DX 7	275	512	128-bit	2x2
GeForce4 MX 440	NVIDIA NV17	DX 7	270	400	128-bit	2x2
Radeon 9800 XT	ATI R360	DX 9	412	730	256-bit	8x1
Radeon 9800 Pro 256	ATI R350	DX 9	380	700	256-bit	8x1
Radeon 9800 Pro	ATI R350	DX 9	380	680	256-bit	8x1
Radeon 9800	ATI R350	DX 9	325	580	256-bit	8x1
Radeon 9800 SE	ATI R350	DX 9	380	675	128-bit	4x1
Radeon 9700 Pro	ATI R300	DX 9	325	620	256-bit	8x1
Radeon 9700	ATI R300	DX 9	275	540	256-bit	8x1
Radeon 9600 XT	ATI RV360	DX 9	500	600	128-bit	4x1
Radeon 9600 Pro	ATI RV350	DX 9	400	600	128-bit	4x1
Radeon 9600	ATI RV350	DX 9	325	400	128-bit	4x1
Radeon 9600 SE	ATI RV350	DX 9	325	365	64-bit	4x1
Radeon 9500 Pro	ATI R300	DX 9	275	540	128-bit	8x1
Radeon 9500 128	ATI R300	DX 9	275	540	128-bit	4x1
Radeon 9500 64	ATI R300	DX 9	275	540	128-bit	4x1
Radeon 9200 128	ATI RV280	DX 8.1	250	400	128-bit	4x1
Radeon 9200 64	ATI RV280	DX 8.1	250	400	128-bit	4x1
Radeon 9000 Pro	ATI RV250	DX 8.1	275	550	128-bit	4x1
Radeon 8500 128	ATI R200	DX 8.1	250	500	128-bit	4x2
Radeon 8500 64	ATI R200	DX 8.1	275	550	128-bit	4x2



Nem tagadhatom, számomra a sárkány jóval többet jelent, mint embertársaim nagy részének, mindig is vonzott a titok, a tudás, a hatalom, a végtelenséghez való közelítés, mit e létforma rejthet. Sosem tudtam rájuk tűzokádó fenevadakként gondolni, és inkább halnék meg perzselő tüzükben, mintsem megsebezzem őket, tegyem ezt akár egy szerepjátékban csupán. De bevallom, vétkeztem, „öltem" sárkányt, előfordult, hogy kalandjaim sodrásának elkerülhetetlen részeként kardot emeltem e mitikus faj ellen, s tettemre nem jelent enyhítő körülményt, hogy „kellett"...

SÁRKÁNYOK A JÁTÉKOKBAN

Virtuális létbe kényszerített mítosz

Azt hiszem, már a bevezetőből rájöttetek, a fókuszt – ahogy mi nevezzük – most nem a Flatline írja. Az I of the Dragon kapcsán merült fel bennem, áttekinthetnénk, hogyan is jelentek meg a játékok piacán eddig e faj képviselői, és Flat boldogan adta át dédelgetett rovatát most egy picit nekem, molyoljak csak én a sárkányokkal, ő ebben a hónapban amúgy is elő akarta adni a Flat-lightot.
És lőn! Olyan jól sikerült elszöszögnöm az időt, hogy lassan tényleg Flatline-szimulátornak érzem magam, mert az utolsó pillanatban leszek kész. De lássátok be, igencsak nehéz dolgom volt, hiszen tippem szerint több száz (talán ezer is) játékban szerepeltek sárkányok ilyen vagy olyan minősítésben. Ezért csoportokba szedve kiemelek pár érdekességet, csemegét, favoritot vagy klasszikust, és elnézést kérek mindenkitől, akinek a kedvence éppen kimaradt...



Az ellenség. A fantasy játékokban – legyen az stratégia, szerepjáték vagy kaland – a sárkány legáltalánosabb megjelenési formája természetesen az ellenség, méghozzá általában igen magas szinten. Olykor maga a főgonosz testesül meg benne, máskor a nagy kihívás előtti próbát jelenti... A számomra igencsak megrázó, első sárkánygyilkosságot a Might & Magic sorozat hatodik részében követtem el, még emlékszem a labirintusra is (Longfang halála a hero státusz feltétele volt). Ugyanebben a játékban volt olyan terület, ahol magasabb szinten jó zsákmány reményében lehetett e faj képviselőire vadászni, ám ezt már kihagyhattam.
Napjainkban az MMORPG-k sárkányai jelentik talán a legnagyobb kihívást, ezek elpusztítására alaposan felkészült kalandozócsoportok toborzása szükséges, bár az EverQuestben például lehet ezzel a fajjal jó viszonyban is lenni, de ennek részleteibe most nem mennék bele.
Feltétlenül megemlíteném ebben a csoportban a Dragon's Lair sorozatot, melyben megtapasztalhatjuk a tündérmesék klasszikus felállását – a hős megmenti a gonosz sárkány által elrabolt királylányt...



Tulajdonképpen ezek az események átszövik minden(hó)napjainkat, Mocsy is éppen nemrég esett át egy sárkánypusztításon, bár ez a tizenötéves Dungeon Masterben nem jelentett olyan kihívást, mint például a Dragon Mountains barlangjában rejtőző Brumbadeg (~óriásgyík) a Crusaders of the Dark Savantban (Wizardry), vagy Vixthra tavaly a Neverwinter Nights Underdarkos kiegészítőjében. Kis csalódást okozhatott a 2002-es Dungeon Siege csodaszép, ám kevésbé erős fenevadja, ám minden bizonnyal ti is kedves emlékként dédelgetitek a Baldur's Gate sárkánytalálkáit, hiszen ők nem csak ellenséget jelenthettek, hanem szövetségest, barátot is...

Társ a bajban. Ezzel máris elérkeztünk a következő megjelenítési formához, melyben a mágikus hüllőkkel egy csapatban játszunk, vállvetve harcolunk közös ellenségeinkkel szemben.
Az első kézenfekvő cím mi más lenne, mint a Drakan. Számomra is meglepő, de már öt év telt el azóta, hogy részesei lehettünk Rynn és Arokh kalandjainak. Bizonyára sokan emlékeztek erre a nagyszerű játékra (ha nem, még nem késő elővenni), melyben a fiatal harcoslány és egy legendás sárkány különös szövetségbe forrva menthette meg a világot.
Ebben a csoportban is megemlíthető a Wizardry, hiszen a sorozat több epizódjában volt lehetőségünk sárkányszerű (drakon) karakterrel is játszani, fincsi kis savköpéssel, meg minden, Bird épp az imént igen lelkesen mesélte ez irányú kalandjait, úgy látszik, ez őt igencsak megérintette. ;)
Ne hagyjuk ki a sárkánylovaglást sem, bár ez nem az a klasszikus vállösszevető barátság. Erre nagyszerű alkalmat kínál a Panzer Dragoon Orta és az 1990-ben kiadott DragonStrike is.
Végül megemlíteném itt a Harry Potter játékokban felbukkanó sárkányokat, bár társnak igazán őket sem lehet nevezni. Mindenesetre az Azkabani fogoly történetében Hermione egy kis pikkelyes segítségével tud csak bizonyos dolgokat meg-

Sárkány a kínai horoszkópban

A sárkány évében született emberek általában különcök, sokat foglalkoznak az élettel, az élet értelmével. Állítólag megfejthetetlen vonzerő sugárzik belőlük, ők a legnagyobb szívtiprók, nagyszerű szeretők, mégis legtöbbször szenvedést okoznak kedvesüknek. Nyughatatlanok, nyíltak és jószívűek, bolondosak és szerencsések.

csinálni. Vajon a magyar mennydörgő sárkány is bekerül majd a Tűz serlegének epizódjába?!

Én, a sárkány. A cikk apropóját nyújtó I of the Dragon lehet e csoport egyik képviselője, míg ugyanitt jeleskedhet a 2003 telén indult Horizons: Empire of Istaria. Az Artifact Entertainment MMORPG-jében sárkányként is játszhatunk. Ezt a karakterosztályt éppen „balanszírozzák", hiszen az alaptervek szerint túlságosan erős volt, majd a későbbi szigorítások miatt gyenge lett. Eleinte nem is repülhettek, de mára már szerencsére az idősebb példányok a levegőbe emelkedhettek. Nemrég az általuk raktározandó kincsek szerepét és működési rendszerét változtatták meg.

Úgy gondolom, e faj jelentős vonzerőt



hozott a Horizonsnak, és az elcsábult játékosok nagy részét a fantasztikus mesterségrendszer már akkor is megtartotta, ha végül a sárkánylét nem teljesítette be a hozzá fűzött reményeket.

A csalóka cím megtévesztő lehet a Dragon Empires esetében, ebben az MMORPG-ben ugyanis nem játszhatunk sárkány szerepében, bár a karakterosztályok között azért szerepel egy dragonblood nevű faj...

A bennünk szunnyadó... Számomra sosem volt vonzó e játékkategória, de mindenképpen említést érdemel az a csoport, amelyben a bennünk szunnyadó sárkányt, az energiát hívhatjuk elő.

Itt olyan klasszikusokat kell megemlítenem, mint a Double Dragon sorozat, melynek első része PC-re 1989-ben jött ki. A történet szerint Billy és Jimmy Lee Mr. Bid és bandája ellen küzd, hogy megmentse Billy barátnőjét. A következő nagy név mi más lehetne, mint az 1993-ban indult, már négy részt megélt Mortal Kombat sorozat, amelynek még én is szívesen látnám az ötödik részét! Ez volt az a játék, amelyik szerintem valóban kihozta a sárkányenergiát belőlünk!



Az Xbox-tulajdonosok 2002-ben szintén tesztelhették volna sárkányenergiájukat a Bruce Lee: Quest of the Dragon című programban, de valószínűleg nem sokan tették, hiszen legendás főhős ide vagy oda, a játék valami katasztrofálisra sikerült. Akkor már inkább a Kung Fu Chaos!

Egészen másként. Számos más játékban felbukkannak még a sárkányok, méghozzá egészen különös módon. Néhány csemegét megemlíteném a sok közül:

Sajnos kimaradt az életemből, mert megjelenésekor még nem is igazán játszottam, az 1984-es Dragon World. Ebben a stratégiai kalandjátékban Hawkwind nevű társunkkal kellett megmentenünk az utolsó sárkányt...

Mai napig nagy kedvencem az 1989-es, számos platformra megjelent Bubble Bobble, amelyben buborékokat fújó, kicsit dinoszaurusz-szerű sárkányokként virgonckodhattunk. Ó, a régi szép idők... ;)

1990-ben jelent meg a Palace Software Dragon Lordja. Ez a stuff akkoriban egész jó értékeléseket kapott, jogosan, hisz igencsak eredeti volt az ötlet, miszerint sárkányokat kellett kikeltetnünk a tojásokból, lehetőleg úgy, hogy elkerüljük a lehetséges detonációt. A kikelt példány tulajdonságai annak függvényében változtak, hogy alkimista módszereinkkel milyen adalékokat használtunk „készítésekor". Kikelt kedvencünket aztán a birodalom városaiba küldhettük portyázni, és itt következett a program kevésbé élvezetes stratégiai része. A Dragon Lordot azóta is az alkímiai rendszer etalonjának tekintik, amit még egyetlen játék sem szárnyalt túl.

Címében őrzi a titkot a '97-es Dragon Dice, amelyik közepesen sikerült adaptációja a TSR azonos nevű kockajátékának. A programban a Jó (törpék, korall elfek) és a Gonosz (goblinok, láva elfek) összecsapásait dobálhattuk ki, kicsit túlbonyolított módon. Ennél a programnál szerencsére jóval szórakoztatóbb a valódi kockajáték.



Természetesen a sárkányok nem hiányoznak a flipperekből sem, a Tengen például a Genesisre készített Dragon's Fury címmel ilyet, míg az 1996-ban megjelent, Maxis-féle Full Tilt Pinball! is kínált hasonló pályát (dragon's keep). Végezetül ebben a csoportban említeném meg a The Simset, amelyben az Abrakadabra kiegészítővel lehetővé vált, hogy saját kis házisárkányt (ezúttal a szó nemes értel-



mében) dédelgethessünk. Az apró fenevadak természetesen alaposan leamortizálják majd családunk otthonát, ezért csak megfelelő tőkével és türelemmel érdemes belevágni ilyen hobbiállat beszerzésébe. Sajnos a tüzes pikkelyes sosem lesz családtag.

Ennyi lett volna fő vonalakban a sárkányok jelenléte a játékokban. Remélem, mindenkiben sikerült felidéznem valami kellemes emléket!

Éppen a cikk zárásakor kaptam meg a Lineage II hírlevelét, melyben a júniusban várható, ingyenes fejlesztésekről tudósítanak. Ezek egyik kulcseleme Antharas, a sárkány, akinek az elpusztításához komoly kalandozómennyiség szervezett támadására lesz szükség...

Üdv a virtuális világokban Antharas, én neked drukkolok!

Lily



A mítosz

A mítoszokban a sárkány legendás, kígyószerű teremtmény, szárnyakkal. A feljegyzések szerint e faj képviselői a Föld ősi lényei, hatalmas tudás birtokosai. Szinte minden nép mítoszaiban megjelennek a sárkányok, megtalálhatjuk őket például a germán, a kínai, a görög a szláv és a kelta mitológiában is.

A modern idők sárkányait a fantázia szárnyalása bontotta ki, a fantasy regényekben teljesedhettek ki, és „hatalmasodhattak el" igazán, kicsit kiszolgáltatva az írók „tollának". Persze J.R.R. Tolkien, A. McCaffrey, M. Weis, T. Hickman, T. Pratchett – és még sorolhatnám a sok szerzőt – mind kicsit másként álmodta meg a sárkányokat, a sok részből mégis öszszeállhat bennünk egy saját kép, a mi sárkányunké...



Az internet megszületése óta, a technikai lehetőségek bővülésével szinte naponta jelentkezik az igény arra, hogy a jog választ adjon olyan kérdésekre, melyeket ez az új, határokkal nem törődő médium termel ki. A jog minden területe érintett valamilyen tekintetben, ráadásul ez a kérdéskör egyszerre jelentkezik sok ország sokféle jogrendszerében. A büntetőjog (számítógépes bűnözés, szerzői jogsértések), a pénzügyi jog (hol adózik például a több országban szerverrel rendelkező, nemzetközi internetes kereskedelmi cég; mi lesz a telephely; mi a helyzet az internetes szerencsejátékokkal?), a polgári jog (személyi jogok megsértése, szellemi tulajdon védelme) és az alkotmányjog (adatvédelem, kisebbségek védelme) egyaránt válaszokkal tartoznak. Mindez természetesen igaz a számítástechnika világának más területeire is, hiszen a szoftver- és a hardvereszközök létrehozói szintén sok tekintetben igénylik a jogi védelmet.

GAMER JOGTÁR II.

Áttekintés a szerzői jogi törvény szoftvereket is érintő általános szabályairól

A szerző vagyoni jogai – a többszörözés joga. Előljáróban annyit tennék hozzá a már ismertetett tudnivalókhoz, hogy amiről most szó lesz, az egyelőre még mindig a szoftverekre is vonatkozó általános szabályok köre. A különleges, kizárólag a szoftvereket érintő rendelkezések elemzésére ezt követően fog sor kerülni. A múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy elkezdtem taglalni a szerző vagyoni jogosultságait. Mint elmondtam, a szerzőnek kizárólagos joga van a mű bármilyen felhasználására és a felhasználás engedélyezésére, illetőleg szó esett arról is, mit értünk felhasználás alatt. E fogalom egyes elemei tekintetében elsőként a többszörözést kezdtük el vizsgálni, azonban már csak annak vázolására jutott idő, hogy mit értünk jogi értelemben többszörözés alatt. Nos, a többszörözés lényege a mű testi dologban való rögzítése olyan formában, amelyik lehetővé teszi, hogy az ember számára közvetlenül vagy közvetve ismételten érzékelhetővé váljon (dologi műpéldány). Esetünkben a közvetlen érzékelhetőség tárgya az elektronikus adathordozóra rögzített számítógépes program. Fontosnak tartom jelezni, hogy a többszörözés megállapításához nem feltétel, hogy az eredeti műpéldányról készüljön, sőt még az sem, hogy alapja műpéldány legyen (gondoljunk például egy felvételről sugárzott adás rögzítése). Másrészt, a mű legkisebb részletének lemásolása is mindig „többszörözés", ha „részlet" alatt olyan mennyiséget értünk, amely már eléri a szerzői jogi védettséghez szükséges kritikus mértéket, azaz már egyéni gondolatkifejtésként azonosítható. Tegyük fel például, hogy valaki egy játékszoftver bármilyen eredetű példányáról olyan másolatot készít, amelyik az eredetihez képest hiányos (mint ahogyan szoktak is ilyeneket csinálni, főleg mert a „kiberhelt" verzió tömörítve sokkal könnyebben szállítható, vagy mozgatható az Interneten keresztül), például nem tartalmazza az összes, az eredeti játékban szereplő pályát és hangot. Ha az illetőt lefülelik, akkor sem védekezhet azzal, hogy ő az eredeti szoftvernek csak egy részletét másolta le. Ugyanez a helyzet a forráskód-részletek másolásával is, elég említeni a Windows, vagy a Half-Life 2 source engine kódrészleteinek eltulajdonítását (igaz, ezek a cselekmények már kitörnek a szerzői jog korlátjai közül, és adott esetben büntetőjogi tényállásokat is kimerítenek). Megemlíteném itt még egy érdekes dolgot, ez pedig az időleges rögzítés. Csak emlékeztetőül idézném a már tárgyalt fogalmi meghatározás részletét: *„A szerző kizárólagos joga, hogy a művét többszörözze, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Többszörözés: a mű anyagi hordozón való – közvetlen vagy közvetett – rögzítése, bármilyen módon, akár véglegesen, akár időlegesen...".* Az időleges rögzítés kifejezett törvényi meghatározását a digitális műfelhasználások – számítógépi programok futtatása, művek közönséghez közvetítése számítógépes hálózatokon stb. – tették szükségessé. A digitális felhasználások esetében a rögzítés többnyire egy komplex folyamat fontos eleme, de ennek során gyakran csak pillanatnyi vagy átmeneti, vagyis időleges másolatok jönnek létre. A programok futtatása, az elektronikus információ hálózati továbbítása (gyakran különálló információcsoportokba szedve, átrögzítve), az internetes oldalak gépi böngészése időleges gépi másolások sorozatával jár. Jogszabályaink szerint tehát mindez az időleges rögzítés is engedélyköteles többszörözés (hacsak a törvény bizonyos feltételekkel szabad felhasználást nem enged). Ennek alapja az a felismerés, hogy a digitális, illetőleg az ilyen formában való felhasználás minőségileg bővíti a mű felhasználási lehetőségeit, és ebből a szerzőnek is részesednie





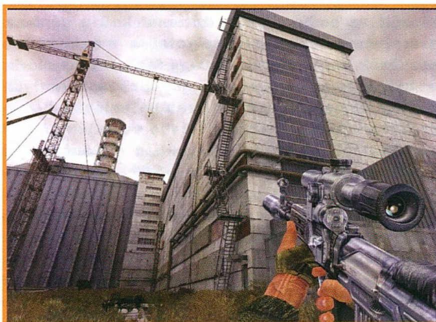
kell. Visszatérve még a többszörözés jogához, a fogalomban szerepel *„a mű tárolása digitális formában elektronikus eszközön"* kitétel. Ez lehet egy írásmű beszkennelése számítógépbe, vagy MP3 állománynak az internetről való kimásolása. Itt megjegyezném azért azt, miszerint egyes nyugati államokban az utóbbi időben megjelent olyan törekvés, hogy az MP3 állományok letöltése tekintetében a zeneműjelleg érvényesüljön elsődlegesen a digitálizált állomány szoftver-jellegével szemben, azaz egy MP3 állomány letöltése minősüljön úgynevezett magáncélú másolat készítésének (erről még lesz szó), és ezzel a letöltés váljon bizonyos feltételek mellett legálissá. *„A mű tárolása digitális formában elektronikus eszközön"* példálózó említése egyébként azt az esetleges kételyt oszlatja el, hogy az elektronikus tárolóban (CD, hajlékony mágneslemez, optikai lemez, merevlemez stb.) az anyagrészek sajátosan elrendezett mágneses-elektronikus állapotában megnyilvánuló rögzítés nem eredményezne dologi műpéldányt. Hiszen a művet reprezentáló jelek visszaalakító gép segítségével közvetetten ugyanúgy érzékelhetők az adathordozókból, mint az eredeti műpéldányok.

A terjesztés joga. A terjesztés a többszörözéshez hasonlóan szintén a felhasználás körébe tartozik. A törvény szerint a szerző kizárólagos joga, hogy művét terjessze, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Terjesztésnek minősül a mű eredeti példányának vagy többszörözött példányainak a nyilvánosság számára történő hozzáférhetővé tétele forgalomba hozatallal vagy forgalomba hozatalra való felkínálással. A terjesztés a jogszabály értelmében magában foglalja különösen a műpéldány tulajdonjogának *átruházását, bérbeadását,* valamint az országba forgalomba hozatali céllal történő *behozatalát*. A terjesztés jogának megsértését jelenti a mű jogsértéssel előállott példányának kereskedelmi céllal történő birtoklása is, ha a birtokos tudja, vagy neki az adott helyzetben általában elvárható gondosság mellett tudnia kellene, hogy a példány jogsértéssel állt elő. Ez utóbbi kitétel egyébként új elem a szerzői jogi törvényben, valószínűleg jogharmonizációs célok indokolták a beépítését. Értelme voltaképpen abban áll, hogy már az a személy is szerzői jogsértést követ el, aki kereskedelmi forgalmazás céljával olyan műpéldányokat (például kalóz játékszoftverek CD-it) birtokolja, amelyekről tudja, vagy az elvárható gondosság tanúsítása mellett (példának okáért a műpéldányok eredetéről szóló igazolás bemutatásának megkövetelésével) tudnia kellene, hogy a példány(ok) jogsértéssel állt(ak) elő. Érdekes dologgal állt elő nemrégiben egyik olvasónk. Arra volt kíváncsi, hogy az újsággal megvásárolt, játékszoftvert tartalmazó CD-jét jogszerűen eladhatja, elajándékozhatja, vagy kölcsönbe (azaz jogi értelemben haszonkölcsönbe) adhatja-e. Ez a kérdés egyszerűnek tűnik, de azért kacifántos. Induljunk ki abból, hogy mindhárom jogügylet (szerződés) kétoldalú (azaz teljesedésbe menése mindkét fél egybehangzó és célzott akaratnyilvánítását, továbbá a dolog birtokba adását igényli), az adásvétel visszterhes, a másik kettő ingyenes. Az adásvétel és az ajándékozás (de ilyen alapon akár a cserét is behozhatnánk ide) egyértelmű, hogy jogszerűen bonyolítható aktusok az újság mellé kapott CD tekintetében, mégpedig a következő törvényi szabály alapján: *„Ha a műpéldányt a jogosult vagy az ő kifejezett hozzájárulásával másvalaki adásvétellel vagy a tulajdonjog más módon történő átruházásával az Európai Közösségben forgalomba hozta, a terjesztés joga az így forgalomba hozott műpéldány tekintetében – a bérbeadás, a haszonkölcsönbe adás és a behozatal joga kivételével – a továbbiakban nem gyakorolható".* Lefordítva: hogyan is jelenik meg egy ilyen CD a kereskedelmi forgalomban? Úgy, hogy a szerzői jog jogosultja és a lap kiadója szerződést kötnek egymással, amelyben a jogosult hozzájárul, hogy az újsággal együtt a kiadó forgalomba hozza a CD-t is, mégpedig belföldön. Ezzel teljesül az összes fent idézett törvényi feltétel, ami azt eredményezi, hogy a szerzői jog jogosultja a terjesztés jogát nem gyakorolhatja a továbbiakban (az ott szereplő három aktus kivételével persze), így a sajtótermékkel együtt vásárolt (tehát már a vásárló saját tulajdonát képező) CD-t ezután bárki jogszerűen eladhatja, elajándékozhatja, elcserélheti (a jog ezt nevezi a „jogkimerülés elvének"). Míg maga a terjesztés a szerződésben tartalmilag, időben és területileg is korlátozható, addig a jogkimerülés szerződés útján sem korlátozható, területileg beáll az egész országra. De mi a helyzet a haszonkölcsönbe adással? Hiszen ez a fent szereplő három kivétel között szerepel, tehát a jogkimerülés elve erre az aktusra nem vonatkozik. Továbbá a törvény más helyen kifejezetten ki is mondja, hogy *„Filmalkotás, hangfelvételben foglalt mű, valamint szoftver esetében a terjesztés joga kiterjed a mű egyes példányainak a nyilvánosság részére történő haszonkölcsönbe adására is."* Vajon miért e kitétel? Nos, a szoftver, a filmek és a hangfelvételek esetében a haszonkölcsönbe adás szabad engedélyezése a művek rendes hasznosításának, így a szerző méltányos érdekeinek sérelmével járna. E műveknél tehát fennmarad a szerzők kizárólagos engedélyezési joga. Magyarul, például egy dobozos szoftvert a könyvtár csak akkor adhat kölcsönbe, ha arra a jogosult (szerző) kifejezetten engedélyt adott. Mindemellett a törvény szerint a jogszabály által felsorolt műveknek a nyilvánosság számára történő haszonkölcsönbe adása esetén a szerzőket megfelelő díjazás illeti meg. Mivel azonban e művek között a szoftver nem szerepel, ezért ha a jogtulajdonos a haszonkölcsön engedélyezésekor nem köt ki díjazást, akkor a törvény vonatkozó paragrafusa alapján sem érvényesíthet később díjigényt. És hogy akkor mi a válasz a fenti kérdésre? Nos, a megvásárolt CD haszonkölcsönbe is adható, ugyanis nagyon fontos hangsúlyozni, hogy a haszonkölcsönzés szerzői joga csak a nyilvános, nem pedig a magánfelek közötti ügyletekre terjed ki. Ugyanígy fontos megjegyezni a terjesztés fogalmával kapcsolatban, hogy nem nyilvánosság számára hozzáférhetővé tétel, nem forgalomba hozatal a példányok, vagy másolatok átengedése más személynek baráti, családi körben. Ugyanakkor fontos az is, hogy az üzletszerűség nem feltétele a terjesztés megvalósulásának!



Sajnos most ennyi fért bele, találkozunk jövő hónapban a szoftverekre vonatkozó speciális szabályokkal. Addig is az úr legyen veletek!

Sz@by





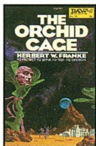
VIRTUÁLIS VALÓSÁG A KÜSZÖBÖN

Már nem csak az elit kiváltsága?

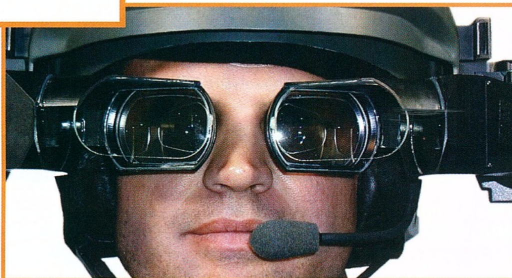
Még élesen él emlékeimben a kép, amikor jó pár éve a Compfair kiállításon szemünkbe ötlött a VFX1-es sisak egy erősen nevetséges mozdulatokat végző marketinges szakember társaságában. A kezdeti röhejt persze, hangos állkoppanás váltotta fel, amikor kipróbálhattuk néhány percre a futurisztikus küllemű kütyüt. Akkor és ott azt hittük, hogy megtörtént végre a csoda, és nemsokára minden egyszeri játékos számára elérhetővé válik az álom... a tudományos fantasztikumból végre valóság lesz. Soha nem gondoltam volna, hogy bár maga a technológia iszonyú sokat fejlődött, de mégis... ennyi idő eltelte után az átlagos játékos még mindig ugyanott tart ezen a téren, mint tíz éve! Be kell vallanom, jómagam is azok közé tartozom, akik bizony kínkeservesen tudnak csak egy-egy komolyabb hardverre beruházni. Így nem csoda, hogy tényleg csak arra költ az ember, ami feltétlenül kell a gépbe. Nem szeretném mélyen ecsetelgetni a másfélmilliós VR eszközök paramétereit, de úgy fest, lassan elérkezett az idő, hogy ne csak egéren, joysticken, billentyűzeten gondolkodjunk, amikor a virtuális valóság illúziójába próbálunk belépni, hanem tervbe vehetjük gépünk I-O eszközeinek alternatív irányokban történő bővítését. Kezdjük talán az elején...

Ősi kezdet. A '95-ös VFX1 technikai paraméterei az akkori 486-os gépek jellemzőinek tettek többé-kevésbé eleget. Akinek volt a fején egy ilyen kütyü, az első felindulásában talán elkezdte ragasztgatni a kis színes bélyegeket az OTP takarékkönyvébe, hogy majdan magáévá tegye a Johnny Mnemonic fejéről lerángatott vackot. Aki viszont volt olyan jól anyagilag eleresztve, hogy netalán tán sikerült egy ilyen sisakra beruháznia, az valószínűleg jelenleg is azzal tölti az idejét, hogy a falba veregeti megkínzott fejét (persze, sisak nélkül). A VFX1 ugyanis meglehetősen gyorsan elsüllyedt a feledés jótékony homályában. Ami furcsa, hogy a virtuális valóság illúzióját megteremteni próbáló eszközök legtöbbje, amilyen nagy hírveréssel jön, olyan szép csendben állítják le a gyártását. Szerencsére a fejlesztő cégek nem adják fel egykönnyen, így szép számban lelhetünk jelenleg is a piacon mindenféle VR jelzővel ellátott, néha nevetséges küllemmel és képességgel megvert VR segédeszközöket. Az ősi VFX1 vesztét több tényező szerencsétlen egybeesése okozta. Egyrészt az akkori PC-k már vígan eldolgozgattak 24, ill. 32 Biten, erre jött egy technológiai csodának kikiáltott alkotás, mely maximum 256 szín megjelenítésére volt képes (ezt a VESA kompatibilitással magyarázták), és ráadásul egy óránál tovább nem volt túl egészséges fejünkön tartani a nevetséges, 60 Hz-es képfrissítés és az ebből eredő aszalt szem effektus miatt. További hátránya, hogy nem ártott rendelkezni az adott játékhoz elkészült driver programmal. Ennek hiányában csak annyit értünk el, hogy „mozivászon" méretben játszhattunk. Közel negyedmilliós induló ára sem tartozott az előnyei közé, hogy a teljes inkompatibilitást a televízióval, a videomagnóval és egyéb eszközökkel már ne is említsem. A támogatottsági index nem volt rossz, hiszen több száz játékhoz (és néhány alkalmazáshoz is) használhattuk cyber-fejfedőnket, csakhogy a Quake 2-es idők óta nem igazán látott senki VFX1-et támogató programot, valamint a fejlesztők is leálltak a további driverek készítésével. Az akkori nagy nevekhez (Doom, Quake, Comanche, Descent, Heretic stb.) szerencsére létezett patch, mely segítségével a virtuális szemfényvesztés már '95-'96 környékén átélhető volt. A technológia lényegét a sisakba beépített két 0,7" LCD képernyő (a 3D-s hatást a szemenként más jel sugárzása adta), a fej mozgására reagáló VOS rendszer, a 3D-s hangokat kellemesen visszaadó, viszonylag nagyméretű, 20 Hz-es fejhallgatók, valamint a beépített mikrofon adták. Érdekessége még, hogy az akkor konkurens I-Glasses, CyberMaxx 180 termékek használtak depixelizáló szűrőt, míg a VFX1 nem. Ezt a Forte szakemberei azzal magyarázták, hogy a VFX1igaz, pixelesebb, de élesebb képet ad, mint a konkurensek gyártmányi, így egészségesebb az emberi szem számára.

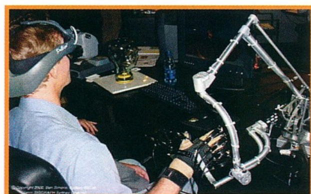
Az orchideák bolygója



Igazi sci-fi klasszikus lett mára Herbert W. Franke „Az orchideák bolygója" című könyve. Aki olvasta, azt nem nagyon lephette meg anno a Mátrix alapötlete. (Hiába, nincs új a nap alatt.) Ebben az 1961-es műben ugyanis a főhősök gyakorlatilag már nem is élnek, hanem az evolúció olyan magas szintre juttatta el őket, hogy már teljesen mások, mint a mai ember. Lényegében robotok és gépek látják el az életfunkcióikat, és az emberek a tökéletes nirvána állapotában, egy virtuális valóságban élnek, kalandoznak, szeretnék és gyűlölnek. Az egészben az a legfélelmetesebb, hogyha nem zavarja meg semmi a törékeny evolúció menetét itt a Földön, akkor ez a kétségbeejtő fantasztikum akár alternatív valósággá is válhat több ezer év múlva...



Pedig a fejlesztők szeretnék... csak mi nem. Említésre méltó még a szintén leállított, nagyon ízléses küllemmel bíró Sony Glasstron, mely már az elérhetőbb árkategóriába sorolandó. Sajnos a készülékből kimaradt a lényeg, azaz a Glasstron nem támogatta a fejjel történő mozgatást. A Sony próbálkozása végtelenül egyszerű ok miatt felejtődött el: nagyon kevés embernek csillant fel a szeme tulajdonképpen egy fejre szerelhető monitor gondolatára. Szintén említésre méltó, de leállított termékek a Dynovisor, az i-Scape és a PS2-es konzol számára kifejlesztett Eye-Trek. Ezek a termékek gyakorlatilag mind a százezres nagyságrendbe tartoztak, és nem tartom kizártnak, hogy hazánkban is fellelhető egy-két darab még jelenleg is ennyibe kerül. Legnagyobb hiányosságuk a mikrofon mellett a fejmozgásra történő reakció teljes hiánya. Emiatt nem is nevezném ezeket a termékeket virtuális sisaknak. A jelenleg is kapható ProView STm, Sim Eye, Hi-Res 900, Nomad típusok ára viszont indokolatlanul magas. Nem elég, hogy a viseletük határozottan kellemetlen, de a Nomad típust szerintem maguk a fejlesztők sem gondolták komolyan. A marketinges az elmés „Information... anywhere." mondatával tévesen arra engedi következtetni a vásárlót, hogy ezzel a fejre szerelhető, kijelzővel felszerelt földöntúli szerkezettel mi bárhol elegánsan információhoz juthatunk. Ez viszont merő ábránd marad, ha a Nomadon múlik, ugyanis analóg és SVGA jelek megjelenítésére képes egy vöröses árnyalatú monokróm kijelzőn. Ha most arra gondolsz, kedves olvasó, hogy ezt hogyan lehetne a mindennapi életben használni, és azt a következtetést vonod le a mellékelt kép alapján, hogy sehogy, akkor egyre gondolunk. A Nomad nagy, otromba, 60 Hz-en villog, és mindezt még vöröses árnyalatban van arca elkövetni bődületes, nagyjából másfélmilliós áron. A hadsereg talán hasznát venné, ha mondjuk, a készülék képes lenne helymeghatározásra, Internet kapcsolatra, vagy bármilyen egyéb információszerzési célra, de önmagában ezek egyikére sem képes. (Más típusait ennek ellenére néhány ország hadseregében használják!)



VR-t mindenkinek! Mivel a komplett VR sisakok (melyek tartalmazzák a fejmozgást érzékelő elektronikát) milliós nagyságrendűek, azért ha mégis valamilyen sisak vásárlásán törnénk a fejünket, akkor érdemes az i-O Display Systems cég i-glasses termékén elgondolkodni. Ez a szemüveg már jóval komolyabb tulajdonságokkal bír, mint elődei és jelenlegi konkurensei. Ilyenek a 120 Hz-es villogásmentes kép, a 24 Bites színmélység, a 800X600-as felbontás és a 20 dekagramm körüli, pehelykönnyű súly. Igaz, az ára egy komolyabb digitális fényképezőgép árával vetekszik, mégis hiszem, hogy a megszállott játékosok igazi kedvence lehet. Hátránya, hogyha a tökéletes virtualitás megteremtésére törekszünk, akkor kénytelenek leszünk mellé pl. egy infravörös fejmozgás-érzékelőt beszerezni. Ez utóbbi ára már a fő készülék ötödéért megvásárolható. Ha mindez megvan, akkor akár azt is hihetnénk, hogy a technika jelenleg ennyit tud nyújtani nekünk a hibátlan illúzió elővarázsolása terén. Mondanom sem kell talán, hogy tévedünk. Jelenleg ugyanis az i-glasses mellé jár egy VR kesztyű is. Bár első ránézésre Freddy Krueger ihlethette meg az alkotókat, mégse legyünk ennyire szigorúk. A P5 névre hallgató kesztyű egészen kellemes darab. Egy fejmozgásra érzékeny sisakkal és ezzel a kesztyűvel, már kezd komolyra fordulni a dolog. A kesztyű mellé a Hitman 2 teljes verziója és még két játék jár. Igaz, egyelőre még nem érezhetjük kezünkben a zongorahúr feszességét, de jó érzés, hogy végre nem egy kattintással nyitunk ki egy ajtót, hanem nemes egyszerűséggel betolhatjuk, vagy kinyithatjuk azt a mozdulatainkkal. Az Essential Reality mérnökei vékony érzékelő csíkokkal látták el a kesztyűt és amint az a képen is jól látszik, mi lehetünk a totális urai a gyűrűnek ill. gyűrűknek, ugyanis mind az öt ujjunkon ezek hivatottak a kezünkön tartani a kesztyűt. A mérnökök jó stratégáknak is bizonyultak, hiszen okos módon nem követték el azt a hibát, mint a Forte a VFX1 esetében, hogy állandóan minden egyes megjelenő játék mellé külön rutin készüljön, mely a kesztyű támogatását hivatott megoldani. Ez az eszköz ugyanis bármilyen eddigi hagyományos beviteli eszközt képes lehet kiváltani, köszönhetően a hozzá adott szoftvernek, mely játszi könnyedséggel betanítható. Ha a hitmanes példa senkit sem hozott lázba, akkor gondoljunk csak pl. a Black & White varázslataira, melyeket eddig az egér vonszolásával vittünk be. A P5, mivel USB porton kommunikál a gépünkkel, meglehetősen gyorsnak mondható. Azt viszont senkinek sem ajánlom, hogy eddigi jól bevált optikai egerét az Unreal Tournament 2004 vagy egyéb nagyon pörgős shooter esetében lecserélje. A P5 reakcióideje sokkal jobb, mint anno a Game Commander esetében elérhető volt, de az optikai egér még mindig gyorsabb. Kellemes lehet ebben a kategóriában pl. a Far Cryjal használva. Gondoljatok csak bele, fent álltok egy hegy tetején, optimális esetben a fejeteken az i-glasses, kezeteken a kesztyű... kisujj behajlít, távcsöves puskára váltottál, fej elfordít, körülnézel, nincs-e valaki a hátad mögött, egész kéz megmozdít, célra tart, mutatóujj szó szerint a ravaszon, ujj behajlít... jöhet a következő. Aki még erre is csak legyint, annak igazi meglepetést okozhat az Interactor Cybervest nevű force feedback jellegű mellény vagy a kényelmesebb embereknek a Battlechair, melyben ülve alaposan meglepődhetünk. Mindkét eszköz ugyanis ráköthető egy erősítőre, és meglehetősen valósághű élményben lehet részünk, ugyanis ha bekapunk egy-két golyót, vagy felrobbanunk, akkor a force feedbacknek hála azt tényleg érezni fogjuk.



Amint látjátok, a virtuális valóság sok év nélkülözése után végre elérhetővé válhat az átlagos játékosok számára is. A fenti eszközök ára együttesen ugyanis nem éri el a negyedmillió forintot, azaz az ős VFX1 áráért már teljes élményben lehet részünk. Bár tény, hogy ez rengeteg pénz a játékosok legtöbbje szemében, de az álom már végre nem elérhetetlen.

Tinman

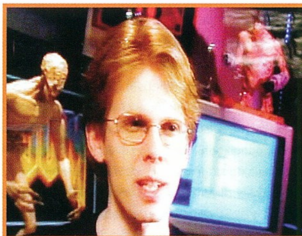


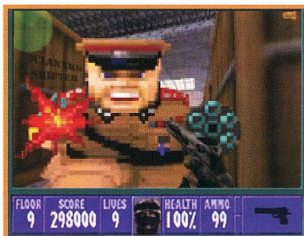
Sziasztok! Mint azt már a múlt hónapban is jeleztem, ezúttal a DirectX lesz fókuszban, legalább is nagyrészt. Amikor e téma kibontásának mikéntjén morfondíroztam, több lehetőség is eszembe ötlött. Egyrészt az, hogy mivel egy adott időpontban rendelkezésre álló legfrissebb DirectX verzió voltaképpen felvonultatja mindazokat a lehetőségeket („feature"-öket), melyek az éppen legfejlettebb 3D-s ábrázoláshoz szükségesek, ezért – némiképpen igazodva az előző hónapban elmondottakhoz is –, talán egy amolyan szótár-szerű rendszerben lenne érdemes végigvennem a fontosabb fogalmakat. Ez azonban mindenképpen magával kell, hogy vonja többek között például a hardverek fejlődésének legalább vázlatszerű bemutatását is, hiszen nincs „élő" technológia a hardveres, illetőleg szoftveres támogatás összefonódása nélkül. Ezért végül úgy gondoltam, az egyes technológiák, a hardverek, illetve a DirectX szétválasztása helyett inkább adok egy nagyobb lélegzetű, átfogóbb képet a fejlődésről, aminek keretében minden fontos eljárást körüljárok majd ott, ahol annak igazán helye van. Bízom benne, hogy valamennyi 3D iránt érdeklődő olvasó szívesebben fogadja majd ezt a megoldást.

DIRECTX EVOLÚCIÓ

avagy a 3D-s grafika és a DirectX fejlődése a kezdetektől napjainkig

Wolfenstein tornyai a láthatáron. Az egyik ok, amiért semmiképpen sem szeretném kihagyni a hardveres színtér történetének jeles állomásait, roppant egyszerű: háromdimenziós ábrázolás már a DirectX megjelenése (1995) előtt is létezett. Elsőként érdemes feltenni a kérdést, vajon PC-s vonalon mi indukálta a 3D-s grafika kialakulását, majd robbanásszerű fejlődését? Nos, mint bizonyára emlékeztek, a kilencvenes évek közepére a konzolok valóságos virágzásának lehettünk tanúi. A játéktermekben mindenki vadul nyomta a különféle szimulátorokkal, lövöldözős programokkal, a gyártók és az üzemeltetők pedig vagyonokat kerestek. Akkoriban viszont már nem volt igazából „kiváltság" számítógépet venni otthonra, mindamellett a gépek színvonala nagyon gyorsan javult, elég csak a Pentium-alapú PC-k térhódítására gondolni. Ezek a cuccok régen sem voltak olcsóbbak, mint ma, és bizony egyre több felhasználó, valamint fejlesztő fejében bukkant fel ugyanaz a kérdés: miért van az, hogy egy százezrekbe kerülő PC közel sem bírja ugyanazt a grafikai színvonalat produkálni, mint mondjuk egy PlayStation, vagy egy Sega ketyere, melyek ugyanakkor ráadásul nagyságrendekkel olcsóbbak is? Ugyanis egészen világos, hogy a Wolfenstein 3D 1992-ben, majd pedig a Doom 1994-ben forradalmat csinált, és sok egyéb mellett kétségtelenül bizonyította, milyen jól használhatók az asztali számítógépek játékra is. Nem beszélve arról, hogy sokan csak az említett programok miatt vásárolták meg első gépüket, még annak ellenére is, hogy ezek grafikai színvonala sehol sem állt a konzolra készített játékokhoz képest. De ha már ez szóba került, itt emelném ki John Carmack érdemeit, aki tevékenységével nem pusztán a játékszoftver-ipar fejlődését alapozta meg, hanem programozói képességeivel legalább ennyire segítette elő a hardverek párhuzamos szárnyalását is. Visszatérve a fenti kérdésre, a válasz alapvetően abban rejlik, hogy a PC-t nem kizárólag játékra tervezték. Emiatt ahhoz, hogy minőségi grafikát tudjon megjeleníteni, szükség van különböző effektusok és eljárások felvonultatására. Csakhogy a kezdeti időkben még nem létezett grafikus vezérlő, ezért minden feladatot a központi processzorra és memóriára kellett terhelni. A CPU felépítése azonban ilyen feladatok teljes körű átvállalására egyszerűen nem alkalmas. Ezt természetesen a nagyobb lapkagyártók is hamar felismerték, és piacra dobták a világ legelső, önálló grafikus processzorral szerelt VGA kártyáit.





Első lépések a diadal útján. 1993-ban három jómunkásember úgy döntött, hogy létrehoznak egy kis céget, mely az nVidia nevet kapta a keresztségben. Össze is barkácsolták gyorsan egy



chipet, melynek gyártásához anyagi fedezetet a konzolmágus Segától kértek, majd kaptak is kölcsön. Az eredmény, a Diamond Edge 3D nem volt semmi, különösen mai szemmel nézve. Először is azért, mert nem háromszögekre, hanem négyszögekre bontva számolta ki a 3D-s objektumokat, továbbá volt a kártyára építve egy 32 csatornás hullámtáblás hangvezérlő (!) is. Az eszköz e jellemzői miatt nem aratott túl nagy sikert sem a felhasználók, sem pedig a gyártók körében, nem is beszélve arról, hogy mivel egységes szabvány még nem igazán létezett, a kártyára nem is nagyon készültek játékok. A Sega ugyan kiadott hozzá két programot, melyeket saját Saturnjáról konvertált át, azonban ez sajnos kevésnek bizonyult az üdvösséghez. De mit is tudott az NV1? Nos, meglepően sok párhuzamot fedezhetünk fel a mai kor termékeihez képest, ugyanakkor bizonyos, ma már általános követelmények még hiányoztak. A chip egyelőre nem ismerte a triangle setupot. E fogalom meghatározásához (ugyanis a későbbiekben még fogom említeni) úgy gondolom, érdemes egy kis kitérőt tenni. Ha azt szeretnénk viszonylag egyszerűbben meghatározni, hogy a háromdimenziós világ felépítése milyen lépésekben történik, akkor három fő lépcsőfokot kell elkülönítenünk. Első ezek között a geometriai számítások elvégzése. Többször szóba került már, hogy a háromdimenziós térben megjelenő objektumok szinte kivétel



nélkül poligonokból, azaz sokszögekből épülnek fel. Ezek helyzetének kiszámításához a GPU a legegyszerűbb sokszögre, azaz háromszögekre bontja a testet határoló összes felületet. Mivel ez a tér csak látszólag háromdimenziós, hiszen ezt a képet is egy kétdimenziós képernyőre kell leképezni, ezért a háromszögek oldalainak változásával gyakorlatilag leírható a világ állapotának (illetve az azt felépítő objektumok koordinátáinak) az a része, amelyet a szemlélő adott pillanatban, adott nézőpontból lát. A központi vagy a geometriai társprocesszor feladata, hogy ezeket az objektumokat a kívánt pozícióba helyezze. Ennek keretében először megtörténik a méretezés (scaling), melynek során a tárgyat a kívánt mértékben kicsinyítjük, vagy nagyítjuk. Ezután következik az áthelyezés (translation), amikor a tárgy pozicionálása megtörténik. Végül jön a forgatás (rotation), amikor is az objektum megfelelő helyzetbe forgatására kerül sor. Hogy a kép teljes legyen, ehhez a folyamathoz kapcsolhatjuk még egyébként az árnyalást (lighting) is. A triangle setup voltaképpen azt jelenti, hogy az átalakítás, valamint a megvilágítás során kapott adatokat olyan formába kell rendezni, hogy azokat a 3D gyorsító megfelelő hatékonysággal értelmezni tudja. Ezt az eljárást tehát az NV1 még nem ismerte, azonban nem sokkal később a 3Dfx-féle Voodoo már kétharmad részben képes volt átvállalni a triangle setupot a CPU-tól (de erről később). Vajon hiányosságain túlmenően mit tudott az NV1? Nos, a feature-ök egy része a mai chipekből is ismerős lehet: flat és Gouraud árnyalás; point sampling; bilineáris szűrés; mip-mapping; alpha blending; per pixel fog. Nézzünk meg ezek közül néhányat közelebbről!



Az NV1 hagyatéka. Az imént már beszéltem a virtuális tér felépítésének három lépcsőfoka közül az elsőről, ami a geometriai számítások elvégzését jelenti. A második lépés a textúrázás, ez talán a legösszetettebb művelet. A háromdimenziós objektumoknak az első művelet során mindössze a „drótvázát" kapjuk meg. Ahhoz, hogy elnyerjék a kívánt külsőt, a szó szoros értelmében fel kell öltöztetnünk ezeket. Ezt a célt szolgálják a textúrák, amelyek voltaképpen kétdimenziós képek. Ezeket szükséges a 3D-s felületre vetíteni olyan módon, hogy meg kell rajtuk találni az éppen feldolgozott pixelhez illő texelt. A pixel, fogalmát tekintve a kétdimenziós (sík) kép legkisebb önálló eleme. Erről már részletesen volt szó a shadereknél, ezért most nem taglalom újra. A texel (texture element, azaz képelem) pedig egy pixelnyi textúrát jelent. Az összefüggés a kettő között annyi, hogy a képernyőn megjelenő pixel több texel kombinálásából születik meg (hogy ez mit is jelent a gyakorlatban, arra majd később fogok kitérni, amikor átnézzük az összes létező textúraszűrési eljárást). A textúrázás folyamatának nagyon sok részeleme van, ezek egyike az árnyalás. Ha felépítünk egy világot a számítógépes térben, látni fogjuk, hogy a mindenféle további művelet elvégzése nélkül egymás mellé helyezett tárgyak borzasztóan steril összképet adnak. Nem véletlenül, hiszen szemünk azonnal keresi a valóságos környezet egyik legfontosabb jellemzőjét, a megvilágítást. Természetesen egyes síkfelületek esetében erre megfelelnek a fénytérképek (light map), melyekről korábban részletesen szóltam, szintén a shaderekkel összefüggésben. Azonban másfajta, bonyolultabb objektumok esetében ez nem követhető eljárás, így nem lehet elkerülni a processzorteljesítményt is igénybe vevő árnyalást. Ennek egyik legegyszerűbb formája a flat shading. Ekkor minden egyes poligonhoz csak egy fényerő értéket számítunk, ami az egész háromszög megvilágítását meghatározza. Ez a CPU-tól nem von el túlzottan nagy teljesítményt, de nem is valami szép, ugyanis a hirtelen fényerőváltozás esetén a poligonok közötti határvonalak élesen látszanak. Ennek korrigálására született a Gouraud shading eljárás, amely elnevezését kifejlesztője, Henri Gouraud után kapta. Lényege, hogy kiszámíttatja a háromszög mindhárom csúcspontjának fényerejét, majd azok interpolálásával határozza meg a köztes felületek megvilágítását. Mint említettem, az NV1 mind a flat, mind pedig a Gouraud shading alkalmazására képes volt tehát. Csak a teljesség kedvéért említeném meg itt, hogy létezik más árnyalási módszer is, mint például a Phong shading, amely már minden egyes pixelnek külön-külön határozza meg a fényerejét. Nagyon szép eredményt ad, ugyanakkor roppant erőforrás-igényes is. Említettem még a feature-listában fentebb az NV1 alpha blending képességét is. Ezt korábban már szintén érintettük, de akik esetleg nem olvasták, azok számára álljon itt néhány mondat az eljárásról. Az alpha blending technika az átlátszó hatások (üveg, füst, köd, pára, víz, jég stb.) előállítására szolgál. Neve onnan ered, hogy az átlátszó kép (illetőleg a 3D-s környezetben a poligon) minden egyes pixele kap egy alpha értéket. Ez az érték annak meghatározására hivatott, hogy az eredeti pixelre történő rávetítéskor melyik pixel színe milyen értékkel szerepel. Az alpha érték megadásakor valamenynyi pixelhez rendelhető ilyen jellemző, magyarul a beállítástól függően a domináns pixel felülírhatja a másikat. Minél nagyobb a pixel alpha szintje, annál kevésbé átlátszó.

Nos, legnagyobb sajnálatomra itt be kell fejeznem. Ugyan a DirectX-ig ezúttal nem jutottunk el, de nem is baj, mint ahogyan a bevezetőben is említettem, szerintem ez a gondolatmenet így lesz teljes. Következő alkalommal folytatjuk az egyes feature-ök bemutatását, ekkor már párhuzamosan a DirectX fejlődésével. Reményeim szerint a végére teljes 3D „lexikon" áll majd rendelkezésetekre. Addig is baráti üdvözletem mindenkinek!

Sz@by



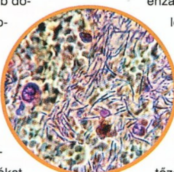
Azok kedvéért, akik most kapcsolódnak be – bár tudom, hogy ilyenek nincsenek, hiszen mindenki megszállott Gamer-olvasó –, ez az előző rész folytatása. Eddig anthrax és pestis alapképzés folyt, most pedig következzék a folytatás, egy-két nem annyira ismert, „A" kategóriás kis gonosztevőről.

BIOTERRORIZMUS II.

avagy a folyt. köv.

Himlő (Variola major). Sokan gondolhatjátok „Himlő? Itt? Mint biofegyver?" És a válasz: igen. A himlőnek kis kerek életsztorija van a születésétől a haláláig, illetve a lehetséges feltámadásáig. De nézzük csak sorjában.

A himlőt még az ellenanyag felfedezése előtt használták biofegyverként. Az egyik legismertebb dokumentált esete ennek a francia-indián háborúból való. Az angolok vereséget szenvedtek Fort Carillonnál, ahol a Champlain tó partján fekvő várost akarták bevenni. Ekkor Sir Jeffrey Amhurst, az angol csapatok parancsnoka francia-szimpatizáns indiánok egy csoportjával találkozott, és barátságot színlelve himlővel fertőzött takarókat osztott szét közöttük. Az indiánok, akik nem voltak immúnisak a betegségre, természetesen elkapták a vírust, és rengetegen belehaltak a kórba. Az angolok ekkor sikeres támadást intéztek az erőd ellen, ám végül ők is megfertőződtek. Tipikus esete a veremásó saját vermébe való beesésének.

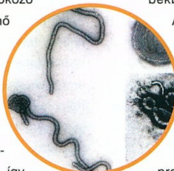


Az 1970-es években óriási egészségügyi diadal volt a himlő eltörlése a föld színéről. Ezért nem kaptak már oltást Magyarországon sem az 1976 után születettek. Rendkívül ironikus, hogy ez a világméretű intézkedés (az oltás szükségtelensége) nyitotta meg újra a kaput a vírus biofegyverként való felhasználása előtt.

Amit tudni érdemes: A fekete himlő a Poxvirus variolae által okozott, heveny, ragályos betegség. A kórokozó külső környezeti tényezőkkel szemben közepes ellenálló képességgel rendelkezik. Beszáradt állapotban, szobahőmérsékleten hónapokig fertőzőképes marad; hővel szemben érzékeny: a vírusszuszpenzió 55°C-on 20 perc alatt, 37°C-on 24 óra alatt veszíti el fertőzőképességét. A himlő heveny klinikai tünetei vírusfertőzésre, leginkább influenzára emlékeztetnek, többnyire hirtelen kezdet, magas láz, fejfájás, szédülés jellemzi, majd a kezdeti tünetek után két-három nappal a láz leesik, és megjelennek a kiütések. A himlővírus biológiai fegyverként való bevetésének jelentőségét az adja, hogy cseppfertőzéssel is terjed, és fogékony populációban rövid idő alatt nagyszámú megbetegedést okoz. Egyetlen eset előfordulása járványveszélyt jelent. Biológiai fegyverként történő alkalmazásának legvalószínűbb módja a kórokozó aerosol formájában a légtérbe történő kijuttatása.

Botulizmus (Clostridium botulinum toxin). A Clostridium botulinum baktérium által termelt botulinum toxin az egyik leghalálosabb, ember által ismert idegméreg, így fegyverként már régóta nagy becsben tartották. 1910-ben Pancho Villa követői valószínűleg botulinum toxint használtak a mexikói szövetségesek ellen. Bár a részletek nem tisztázottak, azt mondják, olyan feljegyzéseket hagytak hátra, amelyekben leírják, hogyan temettek el disznóhúst és a zöldbabot néhány napra, hogy aztán később ezt a kotyvalékot kiássák, és ételeket mérgezzenek meg vele. Éles fegyverekre is rákenték, hogy sebbe juttathassák a kórokozót.

A második világháború alatt a hírszerzés tudomására jutott, hogy a németek botulinum toxint termelnek, hogy olyan fegyverként tudják használni, amelyet a La Manche csatornán átkelni szándékozó megszálló csapatok ellen vethettek volna be. Ennek tudatában ironikusnak tűnhet a tény, hogy 1947-ben brit segítséggel egyes cseh polgárok kézigránátba rejtett botulinum vírussal kívántak végezni Reinhard Heydrich-hel, a náci Gestapo vezetőjével. Nem bizonyított jelentések alapján úgy tudjuk, hogy a férfi végül a betegségbe halt bele és nem a robbanó gránát okozta sebekbe.



Az USA növekvő érdeklődése a botulinum toxin iránt részben a feltételezett német programnak volt köszönhető. Az oroszok is foglalkoztak a vírussal. S bár mindkét ország előállította és tanulmányozta, végül mindkettő alacsonyabb prioritást adott a programnak, mivel a kór terjeszthetősége messze alulmúlta az anthrax vagy a tularémia kínálta lehetőségeket.

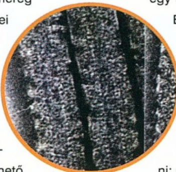
A botulizmus nem tartozik a levegőben, nagy tételben terjeszthető biofegyverek közé. A terroristák

azonban könnyűszerrel használhatják elzárt helyeken vagy élelmiszermérgezésre.

A kór, a botulizmus akár belélegzés, akár szennyezett víz vagy élelmiszer fogyasztása nyomán kialakulhat

Az élelmiszer eredetű botulizmus vagy más néven kolbászmérgezés ritka, életveszélyes mérgezés. A Clostridium botulinum nevű baktérium által termelt méreganyag okozza, amely a legerősebb ismert toxinok közé tartozik. A nem megfelelően sterilizált, házilag tartósított élelmiszerekben, házi töltésű hentesárukban, lejárt szavatosságú élelmiszerekben fordulhat elő. A fertőzés megelőzhető az ételek alapos megfőzésével fogyasztás előtt, szakszerű tartósítással és a higiéniai szabályok pontos betartásával.

A Clostridium botulinum spórákat képző baktérium. Ezek a spórák a számukra kedvezőtlen feltételek között évekig is alvó állapotban maradnak. Amikor a körülmények jóra fordulnak, vagyis elegendő a tápanyag meg a nedvesség, és hiányzik az oxigén, akkor a spórák visszaalakulnak baktériumokká, szaporodni kezdenek, és méreganyagokat termelnek. A méreganyag szervezetbe kerülése után a lappangási idő általában egy-két napig tart, de jelentkezhet sokkal előbb és később is. Minél több méreg kerül a szervezetbe, a betegség tünetei annál hamarabb alakulnak ki.



Az első jelek lehetnek emésztőrendszeri tünetek (szájszárazság, émelygés, hányás, hasmenés vagy székrekedés, gyomorgörcs) vagy látászavarok (száraz szem, kettős látás, homályos látás, kitágult pupillák, alig emelhető szemhéj). Majd a beteg nagyfokú fáradtságot, elesettséget tapasztal, nehezére esik a beszéd, az evés és a nyelés. A végtagok izmai és a légzőizmok egyre gyengülnek, az izmok mozgatásáért felelős idegek károsodnak, előbb a végtagok bénulnak le, aztán fokozatosan az egész test, végül légzésbénulás következhet be.

A tünetek jelentkezésekor sürgősen orvoshoz kell fordulni, és kórházba kell a beteget szállítani. A kezelést meg kell kezdeni, még mielőtt a diagnózist a laboratóriumi vizsgálatok megerősítenék.

Vérzéses lázzal járó vírusfertőzések (Haemorrágiás lázak). *Ebola*. A szó félelemmel tölti el az embereket. Már több mozifilm is készült az ebolához hasonló fertőzés lehetséges következményeiről. Ám ez a vírus csak egyike a számos halálos, vérzékenységgel járó lázaknak, amelyeket biofegyverként állíthatnak harcba az emberiség ellen. A vérzékenységgel járó vírusos lázak a fertőzötteknél külső és belső vérzéseket okoznak. Négy baktériumtörzs felelős a betegségért, ezek az Ebola, a Marburg, a Lassa és a Junin.

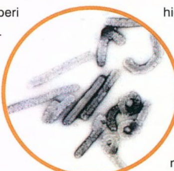
Az Egyesült Államok és Európa területén ezek a betegségek nem fordulnak elő természetes módon, azonban azzal, hogy az utazás gyorssá és egyszerűvé vált, az ilyen vírusokat könnyedén be lehet hozni. A vérzéses lázak terjedése a típusuktól függ. Némelyiket úgy kaphatjuk el, hogy a vírusgazda emberrel vagy állattal közeli kapcsolatba kerülünk, vagy ha egy fertőzött rovar megcsíp minket. Ezek közül a vírusok közül néhány már valószínűleg régóta velünk van. Krisztus előtt 431-ben az athéniak egyharmada egy titokzatos betegségben vesztette életét. Egyes történészek úgy gondolják, hogy ez a feljegyzésekben hátrahagyott kór az ebola lehetett.

A vérzéses lázzal járó a betegségek azért félelmetesek, mert nagyon könnyen terjednek. Elég egy fertőzött ember testnedveivel kapcsolatba kerülni: az orr, a szem, vagy a száj nyálkahártyáján keresztül is simán felszívódnak, pl. a beteg tüsszentéséből származó fertőzött nyál cseppecskéi. (Dustin Hofmannék nem véletlenül viselték azokat a nagy, sárga ruhákat!)

Az ebola és társai állandó fenyegetés az Afrikában élőknek és az oda utazóknak. Az Ebolával fertőzött embereknek több mint a fele a fertőzést követő néhány héten belül irtózatos kínok között meghal.

Az Ebola és a Marburg vírusok az emberi szervezetre legveszedelmesebb kórokozók, a halálozási arány eléri a 80%-ot.

A Filovírusok családjába tartozó fajok életciklusát, sejtbe történő bejutását a mai napig nem sikerült megfejteni, így sem hatásos kezelési mód, sem védőoltás nem létezik ellenük.



Tularémia (Francisella tularensis). Először az USA-ban írtak erről a pestisszerű megbetegedésről 1911-ben. A mókusokat fertőző új baktériumot a kaliforniai Tulare megyében fedezték fel, innen a neve. Ez a kór nagyrészt kisállatokat fertőz meg. Leggyakrabban a nyulak betegségével azonosítják, ezért nyúlpestisnek is hívják. Az emberekre úgy terjedhet át, ha egy vérszívó rovar, mint pl. kullancs, vagy bögöly megcsíp minket, vagy ha a fertőzött állat húsával, bőrével kerülünk kapcsolatba, ha fertőzött vizet, vagy ételt fogyasztunk, vagy ha belélegezzük a baktériumot. Természetes környezetben is előfordul, de mesterségesen is előidézhető fertőzés. Bár nem ismeretes, hogy emberről emberre terjedne, ám biofegyverként jó lehetőségekkel kecsegtet, hiszen kiválóan lehet vele ételt és vizet mérgezni, ráadásul már igen kis mennyiség is elég a fertőzéshez. Az előző cikkben említett Ishii tábornok tularémiával is kísérletezett, mivel azt a kórt kereste, amelyikkel a legtöbb embert tudja a legrövidebb idő alatt elpusztítani. A mandzsúriaiak ellen akarta használni a második világháború előtt. A feljegyzések szerint legalább 200 ezer ember esett áldozatul a nyílt mezei teszteknek, amelyek során fertőzött bombákat dobtak civilekre. Az Egészségügyi Világszervezet (WHO) becslése szerint 50 kilónyi tularémia vírus levegőbe permetezése egy 5 milliós város felett 250 ezer megbetegedéshez vezetne, amelyből 19 ezer halálos kimenetelű lenne. A betegség lefolyása néhány hétig tart, azonban gyakran előfordulhat visszaesés a következő hetekben, sőt hónapokban is. A fertőződés után 1-14 nap alatt jelentkeznek a tünetek, melyek nem sokban különböznek az influenzáétól: láz, hidegrázás, fej- és izomfájdalom, hányinger, hányás, hasmenés és száraz vagy kissé váladékos köhögés. Ám megfelelő antibiotikum-kezelés nélkül a beteg napról napra gyengül, lefogy, és két héten belül akár meg is halhat. Igaz, hogy a gyógyszereknek köszönhetően a halálozási arány csupán 2%-os, de tömeges bevetés esetén a fentebb említett példa is mutatja, hogy van helye a csúnya bacik közt.

Ennyi fért bele – remélem belefért – a rendelkezésre álló helybe. Képeket a betegségekről nem mellékeltem, mert fiatalabb olvasók is vannak. Ha valakit érdekel a téma, linkekkel tudok szolgálni, ahol nagyon(!) csúnya képek is vannak. Igaz, hogy ez nem teljesen Pro Futuro téma volt, de csak éreztetni akartam, hogy inkább két mai Worm.Win32.Sasser.b, mint egy „igazi“ vírus.

Dachyr

Emberek fertozo megbetegedései egy esetleges biológiai hadviselésnél.

Megbetegedések néhány típusa	Lappangási idő (nap)	Betegség időtartama (nap)	Halálozási arány	Kezelés típusa
	BAKTERIOLÓGIAI MEGBETEGEDÉSEK			
Tüdőpestis	2-5	1-2	magas	antibiotikum
Lépfene	3-5	3-5	magas	antibiotikum
Nyúlpestis	1-10	14-21	magas	antibiotikum
Diphtéria	2-7	7-70	magas	oltóanyag
Kolera	< 1-2-3	-7-14	magas	folyadékbev., antibiot.
	RIKETTSIÁS MEGBETEGEDÉSEK			
Q-láz	14-21	7-14	alacsony	antibiotikum
Flektifusz	7-14	12-18	magas	antibiotikum
	VÍRUSOS MEGBETEGEDÉSEK			
Lassa-láz	7-18	8-14	magas	nincs
Marburg-láz	4-10	6-9 (-35)	magas	nincs
Himlő	10-12	21	magas	antibiotikum
Sárgaláz	3-6	7-14	magas	tünet szerint
Dengue-láz	2-7	5-8	csekély	tünet szerint
Agyvelőgyulladás	7-14	17-32	alacsony	-



Itt a tavasz, egyik nap meleg és napfényes, másnap hideg és esős idővel, tetézve a szokásos tavaszi fáradtsággal (az éjszakai lanpartiknak ehhez semmi köze). Ráadásul, amelyik játék köré szerettem volna építeni az e havi agymenésemet, azt már lenyúlta valaki más. Dühömben elővettem a régi NFS gámákat, hogy most akkor jól megszívatom a sok szemét gyorshajtót, erre azok is rendre kifagytak valamiért. Hab a tortán, hogy pont a tolvajos cikkem után megpróbáltak kirabolni, kiszúrták az autóm kerekét (innen is hálás köszönet a rendőröknek a segítségért). Ezek után idén valami hihetetlen szemét megy a tévében Forma-1 név alatt, a vasárnap délutánjaim rendre kiabálással és csapkodással zajlanak.
A legutolsó adás után a biztosíték megadta magát, és azzal az elhatározással ültem le a billentyűzet elé, hogy irgalmatlan fikatengert bocsátok a világra. Öveket bekötni!

AKIT A BENZIN GŐZE...

Naná! - Vizuális sokkhatások

Érdeklődve figyelem, ahogy az „egyik kereskedelmi csatorna", vagy tudjátok mit, leírom, a retekklub sorra vállalja fel a sportközvetítéseket. Elvileg szívet melengető a gondolat, hogy végre egy magyar adón láthatom a Dakar, a WRC, a Forma-1 és egyéb autós versenyek adásait. Elvileg. Ha nem szúrnák el az egészet azzal a halom beszélni sem tudó, béna alakkal, akik szakkommentátorként idétlenkednek a fejmikrofonnal. Mert az rendben van, hogy a reggeli műsorokba beültetik azokat a „sztárokat", akik az élet minden más területén csődöt mondtak, túl vannak pár mentális kezelésen, esetleg kiestek egy sorozatból, és másutt még a budikulcsot sem lehetne rájuk bízni. Mondom, az rendben van, hogy nekik elég azt megtanulni, hogy „kügyé esemest", mert őket úgysem nézi senki, az adásidőt meg ki kell tölteni. Az is oké, hogy a délutáni „sókban" a műsorvezető szókincse egy szinten áll a 3 elemit végzett, lárvaarcú mutogatós bácsiéval, és arroganciával pótolja az intelligenciát (szerintem még ezt a két szót sem tudná lebetűzni, jessz, vi kám from hángeri, kukkenzi bitte ver iz dö szálloda). Hajrá Európa! Sztárboksz kell a népnek, fröcsögjön a vér, ahogyan F. „Gumiarc" Anett, bőrtangás pszichopata pacallá veri egy reality és pornósztár plasztikázott fejét.

De az már mindennek a teteje, hogy olyanokat ültetnek a mikrofon elé a nem kis technikai tudást igénylő műsor közvetítésekor, aki annyit tud egy versenyautóról, hogy sok rajta a matrica, és így csinál: vrumm-vrumm. A kevés kivételnek kijárhatna a tisztelet, de azok másmiért mérgesítenek fel. Itt van az örök jolly joker pár, Palik „Fejhang" László, és elválaszthatatlan barátja Héder „Hári János" Barna. Arra ugye még emlékeztek, hogy az eddigi égések ellenére Lacika megint elindult a Dakaron, erről már korábban leírtam a véleményemet. Utána történt az emlékezetes borulás, ami pontosan annak a következménye, hogy a minimális rutinnal sem rendelkezik, semmi keresnivalója nincs az autósportban. Na, ezek után jött a „kilóhetvennel borultam" mítosz. Már a belsőkamerás felvételekből lehetett látni, hogy a baleset előtti sebesség talán még a százat sem érte el, majd megjelentek a neten az első fotók a kilométeróráról, amelyeken ez már látható volt. Palik első magyarázata: a skála mérföldben mutatja a sebességet. Erre jött a többi kép, amelyeken tisztán látszott, hogy ez sem igaz. És ekkor történt meg az az eset, amiért szerintem egy jobb érzésű embernek venni kellene a csomagját, és eltűnni egy időre. Vagy ha nem teszi, a főnökének kellene úgy felrúgnia, hogy a Holdig repüljön.

Mert ahelyett, hogy Palik férfiasan, egyenesen a kamerába nézve azt mondta volna: „emberek, hibáztam, nem mondtam igazat, elnézést kérek", Héder Barna megtartotta szentbeszédét. Hogy itt egy súlyosan sérült ember szenvedéséről van szó (aki a szponzorok nyomására még a halálos ágyán is egy energiaitalos dobozt szorongatott a kezében), a netes férgek meg szőrszálakat hasogatnak. Hát nem mindegy, hogy hetven, vagy százhetven? Amikor itt egy hősről van szó? És lehet, hogy ez az



„Mennyi is az annyi? A sokat vitatott bukás"



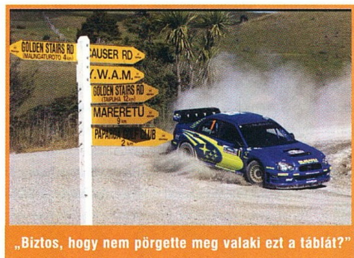
„A 2005-ös Palik-modell"

ő hibája, mert a balesetkor azt mondták neki, hogy full gázzal borultak, és ebből következtetett arra, hogy az autó közel a végsebességével ment, ő mondhatta ki először a nevezetes számot.

Hát nem mindegy. Ebből is látszik, mennyire semmi közük nincs az autóversenyhez, mivel a kanyaroktól eltekintve a váltások és a fékezések kivételével az egyenesekben az autóversenyzők mindig teli gázzal mennek, hiszen ha ott van az az X-száz lóerő, minek legyen kihasználatlanul. Így az említett kifejezés semmilyen sebesség meghatározására



nem alkalmas. Tegyük hozzá, hogy Palikék az addigi gyorsasági szakaszokon kb. 60 km/h-s átlagsebességet teljesítettek.
De miért is kellett ez az egész? Az első ok talán az illető személyiségében keresendő: hatalmas arccal indult a Dakaron, és kudarcot vallott, amit saját magának sem ismert be. A másik ok a szponzorok, akik azért fizetnek, hogy a logójuk minél többet szerepeljen az adásban. Ha a versenyző már a közvetítés elején kiesik, akkor csináljunk további híreket: mutassuk be szenvedéseit, nyilatkozzon jó sokat az esetről, legyen belőle hős. Hogy mindez gyomorforgató? A negatív reklám is reklám.



„Biztos, hogy nem pörgette meg valaki ezt a táblát?"

Persze a Forma-1 világában is maradt, ami volt, Palik tovább sikítozza a butaságait, mellette egy-két, előttem ismeretlen ürge makog néha valami születlenséget az éterbe, és Baumgartner Zsolt sem váltotta meg a világot. A legjobb az volt, amikor azt hiszem, az ausztráliai futam előtt aggódva jegyezte meg, hogy a Jaguáros Klien, aki mögüle rajtol, még tapasztalatlan a

Fórum és egyéb beszólások

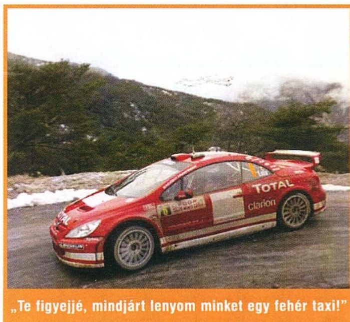
gameronline.hu, sms-fal: „Nem tudjátok, mikor jelenik meg a Baumgartner Zsolt F1 Racing Special Edition? És milyen gép kell majd hozzá, hogy kiszámolja a folyton előttünk lévő 25 autót?"
Bumeráng, sisakreklám: „A magyar sperma lassú, de célba ér!"
Index: „Ööö már a felvezető kör előtt ööö tudtam, hogy minden ööö jó lesz, nem fulladtam ööö le. Mindent ööö úgy csináltam, ahogy a mérnökök ööö mondták, még arra is volt időm, hogy ööö apunak integessek egyet. Jól sikerült a köröm, ööö elégedett vagyok a 20. hellyel, holnapra szeretnék ööö még javítani a pozíciómon. ÖÖÖ de most sietek, rengeteg öö interjút kell még adnom."
„Csak most kapcsolódom az eseményekbe, ezért kérdezném: a Palik most is indult a Dakaron, vagy még a tavalyról van kint a terepen?"

Forma-1-ben, és fél, hogy össze fogja őt törni. Vazze, hol találnak ekkora arcra bukósisakot?

A Ferrarinak jelen pillanatban nincs igazi vetélytársa, az idősebbik Schumacher magabiztosan menetel mittomén hányadik világbajnoki címe felé. A tavaly még kihívó Räikkönen idén valahol a sor végén kullog, a McLaren-Mercedesnél csodaszámba megy, ha az egyik autójuk be tudja fejezni a versenyt. Montoya és a kisebbik Schumi sem jelentenek igazi veszélyt, az idén hatalmas fejlődésnek indult, Button vezette BAR-Honda az egyetlen, amelyik eddig meg tudta szorongatni a Ferrarit. Igaz, csak annyira, hogy Schuminak taktikáznia kellett egy kicsit, és csak a verseny tizedik perce után vette át a vezetést. Az Európai Unióban, és így már nálunk is bevezetésre kerülő, dohányreklámot tiltó rendelkezések miatt egyébként is veszélybe kerülhetnek a kontinensen tartandó versenyek. Zsoltikánk meg engedelmesen félrehúzódik, amikor a mezőny negyedszerre elhúz mellette. Kicsit felhangosítja a hifit, benyomja a légkondit, kényelmesen hátradől, „sok ámokfutó, mit száguldozik itt össze-vissza".

Sajnos a WRC idei szezonjára valaki ott fent, a FIA-nál azt gondolta, hogy ha már a Forma-1-et ilyen profin megreformálták, ne maradjon ki a Rally Világbajnokság sem. Hát, kérem szépen, siralmas. Csökkentették a gyári pilóták számát háromról kettőre – Colin is ezért maradt ki az idei futamból –, viszont bevettek újabb helyszíneket, ellehetetlenítve így a kis költségvetésű gyári csapatokat (Hyundai, Skoda). Rövidebb idő maradt pályabejárásokra, az itiner finomításaira, a pihenésre, cserébe több verseny van egy napon, és az eddigi 20 perc helyett 1 óra a szerviz ideje. Egyelőre ez sem a nézőknek, sem a versenyzőknek nem tetszik, de ez van, ezt kell szeretni.

Cserébe persze ott van Solberg a Subaruval, amelyik iszonyatosan megy az idén (is), Új-Zélandon addig nem is volt igazi ellenfele, amíg a Pugok kissé magukhoz nem tértek, és ráléptek a tavalyi világbajnok khm... sarkára. Idén eddig a 307WRC-k a „hulladék" szinonimájaként szerepeltek a nézők szótárában, de úgy néz ki, Új-Zélandra megtalálták a szerszámos táskát, és meghúzták a lötyögő csavarokat. Markko Märtin közben szép csendben vezeti az idei listát a kókusszal, reméljük, idén több időt fog a pályán tölteni, mint alatta/mellette. De ez akkor sem az a WRC, mint ami tavaly, vagy tavaly előtt volt. Hiányzik belőle nem csak McRae, hanem Mäkkinen, a Mitsubishi – az idei évet csak tesztelésre szánják, komoly eredményre nem számítanak –, a Skoda, a Hyundai és valahogy maga a filing. És mindebből mennyi jön át kedvenc csatornám közvetítéséből: ez felborult, az leesett, ő lerobbant, a másik első lett. Snitt, jöhet a reklám.



„Te figyejjé, mindjárt lenyom minket egy fehér taxi!"

Lapozzunk tovább, mi van még, hát persze, Autómánia! Amin sosem tudom, hogy sírjak vagy nevessek. Van egy férfi(?) műsorvezető, aki a keze közé kapja napjaink egyik legjobb utcai versenygépét, az új Mitsubishi EVO-t, és mit kezd el részletesen magyarázni? Mekkora a csomagtartója, és mennyi tároló rekesz található benne. Közben a képen azt mutatják, amint egy zsákutcában gyök kettővel döcög fel-alá, vagy alsó kamera-állásból az orra lyukát. Semmi bródszájd, hogy mit is tud ez az autó, miről szól. Csak a tároló rekeszek. Mi lenne, ha egy Nissan Skyline GTR-t kellene bemutatnia? Vacak, rossz helyen van a kormány? Társa, egy törpilla méretű hölgy, aki magabiztos, plázacicás butasággal, anettkás artikulációval, selypítve magyarázza, amiről fogalma sincs. Betanulja a színes-szagos prospektusban olvasható marketing szöveget, és utána jól-rosszul visszabüfögi. Nesze neked autós újságírás.

E hónapra kimérgelődtem magamat, ne féljetek, a következő számban ismét elővesszük pár tuti autós játékot, és azokat fogjuk veszézgetni. A DVD-re most csak magamról raktam fel egy videót, amint éppen elszállt az agyam a fentiek után ;)

gonzales



Sziasztok cuncusok! Megint elérkezett az a pillanat, hogy egymást nézhetjük. Remélem, Ti is olyan jól viselitek a már-már nyáriasra forduló időt, mint én. Javaslom mindenkinek, hogy ízibe szaladjon ki labdázni a hugicával, vagy az öcsikével a kertbe. Sokkal inkább tegyétek azt, minthogy bent poshadozva játsszatok. Ha esetleg mégis azt választjátok, hogy kedvenc magazinotok oldalainak fáradtságértékét gyengítitek, nem akarok benne megakadályozni senkit, csak hát így elszalasztjátok a szomszéd bébike tollasozását a barátnőivel, természetesen hálóinges kiszerelésben, már-már Dead or Alive-ot megszégyenítő jelenetekkel. De nem szaporítom tovább a pikáns gondolatokat, rám ez úgysem jellemző, úgyhogy belevágok a szörpös linzer közepébe, és elmesélem, hogy miről kellene szólnia a mostani rovatnak. Elvileg olyan játékokat próbáltam összeszedni, melyekből mozifilm készült. Pár számmal ezelőtt a „Welcome To Hollywood" csokor révén nagysikerű filmek játékátiratairól volt egy nagyobb összesítés, most pont a fordítottját próbálom összehozni. Kapaszkodjatok erősen a WC-deszkába, a másik oldal végén találkozunk ismét!

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Játék vetítés

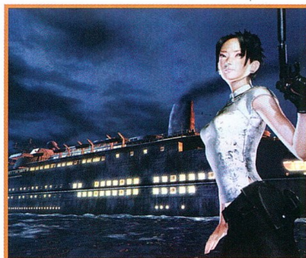
Annyit még megjegyeznék felvezetésnek, hogy érdekes módon Hollywood csakis idiótábbnál idiótább történetű játékokat karolt fel megfilmesítés céljából, ezek alól talán a Wing Commander az egyedüli kivétel, de ott meg épp az volt a baj, hogy Chris Roberts (félisten dizájner) nem ragaszkodott olyan erősen a saját maga által alkotott játékbeli történethez, mint kellett volna. Egyértelmű, hogy a nagy víz túloldalán úgy gondolkodnak, hogy abban az esetben, ha valamelyik játék kasszasiker, és sok millióan játsszák, akkor biztos, hogy jó film lehet belőle. Ez nagyon rossz hozzáállás, bár ők csak pénzt akarnak keresni, nem pedig jó filmeket csinálni. Várom már azt a napot, amikor a moziba beülve, sejtelmes zene kíséretében azt láthatjuk, hogy „Directed by Hideo Kojima". Addig sajnos gyengeségünknél már csak szánalmasságukban erősebb próbálkozásokkal kell beérnünk.



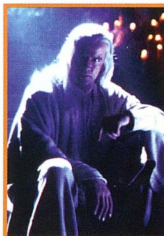
Resident Evil. Paul Anderson neve azonnal ismerős lehet bárki számára, aki szereti az újhullámosnak nevezhető horrorfilmeket. Szerintem a Resident Evil sokkal jobb film lehetett volna, mint egy hosszúcombú macával ellátott (Milla Jovovich) gigaegyszerű, zombihentelős akcióténger. A játéksorozat már a sokadik epizódját éli, a negyedik rész éppen a napokban készül megjelenni óriási mennyiségű nyálat felszabadítva a GameCube-tulajok környezetében.

A történet eleje még PlayStation 1-en alakult ki, többször említettem már én is Jill Valentine-t a legkedveltebb női főhősnők között, nem is beszélve azokról a kollégáimról, akik jobban kedvelik a szőke lánykákat, hatalmas pisztolyokkal a kezükben. Paul Anderson Halálhajó című alkotása után felkaptam a fejem, amikor anno megtudtam, hogy ő rendezi a Resident Evilt.

Nem titok, a Halálhajó (Event Horizon) nekem nagyon bejött a megjelenésekor. Hasonlóan durva agyterrort vártam így a Resident Evil megfilmesített változatától, sajnos a játékkal történő kapcsolatom túl szoros volt ahhoz, hogy értékelni tudjam a gyenge zombis próbálkozásokat a filmben. Az első 15 perc azonban kiemelkedően jól sikerült, kár, hogy csak az, hisz sokkal nagyobb potenciál volt a témában.



A film második része hamarosan a mozikban lesz, de nem palástolt megérzéseim alapján még az első rész szintjét sem fogja elérni, nemhogy szórakoztató darab váljon belőle.



Mortal Kombat. Ha már Paul Andersonnál tartok, muszáj vagyok megemlíteni 1995-ös kicsapongását, mely az akkortájt hihetetlen népszerű Mortal Kombat játéktermi verekedős játék ötletéből készült. Liu Kang, Sonya Blade, Shang Tsung és még sorolhatnám azokat a neveket, melyeket a mai 19-23 éves korosztály könnyekkel küszködve vesz csak a szájára. Nem kevés vajas zsemle árát dobáltuk bele a sokszor beleülős (nem úgy Nóri, nem úgy...) kiépítésű játékgépekbe. Persze a PC-k elterjedésével, a harmadik rész környékén már otthon is remek meccseket lehetett rendezni, sokkal olcsóbban, lévén a CD-meghajtók egy idő után már nem fogadták örömmel a pénzérméket. Emlékszem, hogy a Mortal Kombat 3 láz sok LAN partinkat szétfertőzte, csak azt toltuk, de legalább a hálózati Mortalnak megvolt az az előnye, hogy nem veszett össze senki azon, hogy ki játsszon a WASD konfigon (mint kelet-

keztek volna a konfliktusok egy gépen történő játék alkalmával). Kung Lao rúlz, de most inkább rátérek, hogy mennyire gyenge film lett a Mortal Kombat is. Persze hazudnék, ha azt mondanám, hogy rosszabb lett, mint a Resident Evil, ennek a próbálkozásnak legalább a játékhoz több köze volt. A karakterek felismerhetők voltak, a ruházatuk, különleges mozdulataik, minden egyezett a játékbeli repertoárral. A történet persze olyan gyenge volt, hogy egy két és fél éves éjjeliszekrény is jobbat rajzol álmában, de ez már mind nem számított, mert a rengeteg kissrác és kislány tömegével vette a kukoricát, és ült be megnézni a filmet a legközelebbi székekkel és vetítővászonnal rendelkező objektumokba. Christopher Lambert ide, vagy oda, nem menthette meg a dolgot, de a magyar szinkronnak köszönhetően jó pár aranyköpéssel gazdagodtunk. *(Liu Kang, apád meghalt, gyere haza, nagyapád...)*

Tomb Raider. 1996-ban, a Tomb Raider sorozat első részének debütálásakor senki sem gondolta volna, hogy az eredetileg még csak nem is 3D gyorsított játék akkora sikert fog elérni, amekkorát az évek során sikerült neki. Persze a rosszmájúak rögtön felkiáltanának, hogy az a „siker" a második rész óta egyre haloványabb pompával jelzi Lara Croft fényét, de ezt most tegyük félre. Többször volt már szó róla, hogy Lara Croft a leghíresebb játékkarakter a földön. Érdekesség, hogy eredetileg férfikarakternek szánták, csak a készítés felénél döntöttek úgy, hogy mégis inkább női főhős legyen belőle. A Core Design sikere megalapozottá vált ezzel a lépéssel, sajnálatos módon azonban az EIDOS (a kiadójuk) a több bőr lehúzása érdekében, no és persze a még több pénz bezsebelése miatt túlerőltetett ütemterv elé állította a Core-os srácokat, akik a hatodik rész csúfos bukása után nem is folytathatják a fejlesztést. A licenc a Crystal Dynamicshez került, a Core-os csapat pedig pihenhet végre, de ami valószínűbb, hogy a fásulásig tolt Tomb Raider franchise kötöttségeiből kilépve teljesen új játékot fognak fejleszteni. Lara eredetileg Toby Gard designer húga (Frances nevű lyányka) alapján lett modellezve, aki a sors iróniájaként 1997-ben, tehát egy évvel az első epizód megjelenése után otthagyta a Core-t, mikor marketing okokból túlságosan erotikus irányba kezdték „fejleszteni" Lara méreteit.

Simon West rendező nem tétlenkedett, és amikor lehetőséget kapott, hogy az egyik legnagyszerűbb játéksorozatból filmet készítsen, két kézzel ragadta azt meg. Angelina Jolie-nál formásabb és Larához illőbb női főszereplőt nem is találhattak volna, így a siker adottnak tűnt. A Tomb Raider az egyetlen játékból készült film, mely a nemzetközi kritikák alapján az 50%-os minősítés felett végzett, az összes többi, ebben a rovatban szereplő film szemlesütve kullog, még eme, magasnak korántsem nevezhető besorolás mögött is. Simon West neve „garancia" lehetett erre a félsikerre, hisz a Con Airt (Fegyencjárat, Nicolas Cage-es büntetés) és a General's Daughtert (A tábornok lánya) is az ő segédletével készítették el. Azt se felejtsük el, hogy a Tomb Raidernek második része is készült, így a Resident Evil (még meg nem jelent) folytatásával ez az egyetlen páros, amelyik nem fulladt meg az első rész után a filmvásznon.

Wing Commander. Chris Roberts életéről már olvashattatok kisebb bemutatót egy korábbi Gamerben, amelyben (ha nem játszottatok a sorozattal) kiderült számotokra, hogy Chris munkásságának legeredményesebb része a WC sorozat elkészítése volt. Az 5 részből az első 3-at tekinthetjük Chris diadalmenetének, az Origin csapata az utolsó két részt már nélküle készítette. Az Origin után a Digital Anvilnél folytatta űrszimulátor-istenség tevékenységét, a Freelancer már minden mai játékos számára elérhető és imádható volt, remélem, sokatoknak tetszett. Ugyan a Microsofttal történt összeütközések miatt Chris a projekt vége felé elhagyta a Digital Anvilt, érződik a játékon, hogy kőkeményen benne van a keze. Talán az 1999-ben megjelent Wing Commander film olyan mély sebet ejtett Chrisben, hogy mindenképpen vissza akart nyúlni oda, ahonnan indult, és egy új univerzumot alkotni, korlátok nélkül, fantasztikus lehetőségekkel. Sajnos a film csak érintőlegesen kapcsolódott a Wing Commander sorozathoz, néhány nevet átvettek, és az ellenfél is a Kilrathi volt, de körülbelül ez a lista vége. Sem a hajómodellek, sem az életkor, sem a helyszín nem hasonlít a WC sorozatra, sokkal inkább a Starship Troopers-féle megközelítést próbálták „koppintani" (van egy sanda gyanúm, hogy Chris túlságosan is szeretett volna filmet csinálni gyermekéből, így elfogadott olyan változtatásokat, melyeket kényetlen volt aláírni, ha kész filmet szeretett volna a forgatás 8 hónapja után a kezében tudni...), így fiatalok küzdenek az űrben, hi-tech űrhajókkal egy idegen faj ellen, kis love story, kis akció, és semmi Wing Commander szintű sztori. Freddie Prinze Junior és Matthew Lillard ráadásul nem túl jó színészpáros, persze jól néznek ki (sokak szerint), hasonló helyzetben vannak, mint Keanu Reeves, akinél szinte minden ovis homokozó lapát jobban játszik, csak épp annyira bitang jól fest a vásznon, hogy képes elvinni egy filmet... Kár, hogy egy űrtörténetben legalább annyira viccesnek hat Freddie, mint Matt LeBlanc a Lost in Space-ben a Jóbarátok után...

House of the Dead - Alone in the Dark. A két játéknak gyakorlatilag (és szerencsére) semmi köze egymáshoz, csakis az, hogy Dr. Uwe Boll vásárolta meg a jogokat a megfilmesítésükre. Az Alone in the Dark egy nívós, H.P. Lovecraft alapokon nyugvó, 4 (legyen inkább 3 sikeres) részt megélt kalandjáték, a House of the Dead pedig egy átlagos játéktermi lövöldözős gáma. Az utóbbiból már elkészült a film az úriember rendezésével (botrányosan rossz lett), az Alone in the Dark még várat magára, de a bemutatókat elnézve ott sem számíthatunk túl sok jóra, lévén CGI szörnyek özönlenek mindenfelől olyan helyszíneken, melyek még csak nem is hasonlítanak a játékbeli részekre, hogy a történetet ne is említsem. Rengeteg petíciót találtam a neten, mely sírva könyörög, hogy a játékcégek ne adják már el annyira könnyen a megfilmesítési licenceiket olyan embereknek, akiknek sok pénze van, de tehetsége és elhivatottsága a valóban mesteri játékelemek átemeléséhez nincs egy szál se. Sajnos a doktort nem nagyon érdeklik az ilyen és ehhez hasonló vélemények, rendületlenül rendez továbbra is. Teljesítményére elég annyi megjegyzést tennem, hogy a House of the Dead megjelenése után 2 héttel már nem volt a mozik műsorán... Vérciki :)

Azt hiszem, elérkeztem az oldalaim végére, megint csak felhívnám a figyelmeteket arra, hogy a vészkijáratok a gép első és középső részénél találhatók, a mentőmellények felhelyezését pedig a csábos Mocsy névre hallgató kollégám fogja elmutogatni, kérem, nézzék végig, hogy katasztrófa esetén ne loccsanjon az agyvelejük a mennyezetre, és ne fulladjanak meg a becsapódás után...

Legyetek jók, tessék lapozni! **-=Flatline=-**



Az E3 a vártnál jóval kevésbé kényeztette el a modfrontot. Bár az alapjátékok standjainál a nagyobb fejlesztéseknek, mint amilyen a Desert Combat vagy a Frag.Ops helyet szorítottak, újdonságokat nem nagyon hallhattunk. A legfajsúlyosabb hír talán, hogy a Counter-Strike önállóságát maradéktalanul elvesztve a Half-Life 2 multiplayer részévé fog alakulni, tartalmi változás nélkül, jelentős grafikai csiszolás mellett. A bemutatón az aztec demonstrálta az új szintet, és különösebb álleejtést nem volt képes elérni. Ahogy a felbukkanó néhány új modifikáció sem, holott mindjárt itt az MSU harmadik fordulójának zárása. Úgy tűnik, a modfejlesztők még nálam is veszélyesebben szeretnek bánni a határidőkkel – Lily az előbb helyezte kilátásba a rovat megszüntetését –, de a Battlefield, vagy egyéb, kevésbé népszerű platform sem örvendeztetett meg nagyobb mozgással. Ennek eredményeként mindössze egy tesztet kaptok ebben a hónapban, és az is Unreal, de az egyetlen a frissek közül, amelyik hosszú távú és élvezetes szórakozást nyújt. Előzetesként a változatosság kedvéért nem Half-Life 2 TC-t tálalunk, hanem az egyre népszerűbb Far Cry alá készülő modok közül választjuk ki a legérettebbnek látszót.

MULTISHOT

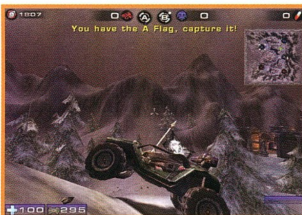
FlagDomination teszt, Far Cry bekukkantás

UT2004 Bonus Pack és első patch. Az UT2004 első javítócsomagja, mint azt már megszokhattuk, inkább finomhangolást takar, mint a hibák foltozgatását, megfejelve azzal, hogy telepítése után nem lesz szükség CD-re. A szokásostól eltérően nem írja felül a beállításainkat tároló ini fájlt, és ami még meglepőbb, oda-vissza kompatibilis a régebbi verziókkal, tehát aki nem igényel semmilyen változást, annak felesleges leszednie. A közelgő bónuszcsomaghoz azonban feltételezhetően szükséges lesz a fennléte, mivel elsőként maga a patch informált minket arról, hogy az Epic ilyesmin munkálkodik. Beállítja ugyanis három új modell betöltését indításkor, modelleket azonban nem tartalmaz. Azóta fény derült a modellek pontos adataira, képek viszont nincsenek, így érdekesebb az új pályákról szóló infókon csámcsogni, amelyeket néhány szerencsés rajongó láthatott az E3-on. Egyelőre két Onslaught térképről tudunk, melyek egyike vizes-szigetes helyszínre helyezi a harcteret az egyedüli esélyes közlekedési eszközökké a Mantát és a Raptort emelve. A másik, ennél érdekesebb, a power node-okat aszteroidamezőkre pakolja, melyek közt a Mothership assault pályán megismert (részemről megutált, de ennek oka minden bizonnyal személyes tehetségtelenségem) vadászgépekkel lebeghetünk. Az új játékmódokról és a többi térképről egyelőre semmi hír, de étvágygerjesztőnek talán már a fentiek is megteszik.

FlagDomination
Alap: UT2004 • Verzió: 3.02b •
Web: uncommonplace.com/games/flagdom.html

E hónapra az egyedüli bemutatásra érdemes versenyzőnek a nagy múltra visszatekintő, már az első UT-hoz is elkészült FlagDomination bizonyult, melynek szabályai a Domination és a Capture the Flag összeházasításából születtek. Amiért érdemes újra a köztudatba hozni a nevét, az az Onslaught pályák és velük együtt a járművek támogatása. Ha vannak emlékeitek a magyar fejlesztésű 1NSANE kocsijainak platóján lobogó zászlókról, és az azt kergető tucatnyi másik járgányról, akkor már tudjátok, milyen hangulatra számíthattok. A játék szabályai szerint a pálya közepének környékén, egymáshoz közel elhelyezett két vagy három zászlót kell eljuttatni az annak kijelölt foglalatba, mely mindegyik csapat saját térfelén található. Többféle pontszerzési mód létezik, melyből a legtöbbet használt szerint, ha valakinek sikerült a zászlókat a helyére tennie, akkor következik a Double Dominationből ismerős 10 másodperces visszaszámlálás, ameddig még a zászlót tartójából kiragadva a pontszerzés meghiúsítható. Valamint a három-zászlós pályákon ez az a periódus, ameddig a harmadik beérkezhet (pont ugyanis már kettőért is jár), és így dupla pont ütheti a csapat számlálóját. A második pontszerzési módban elég egy zászlót eljuttatni a foglalatába, a pont már él, és ez az egyetlen megfordítható op-

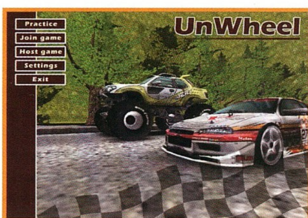




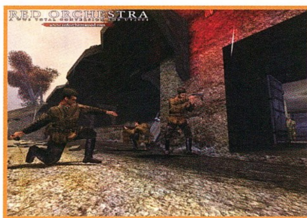


Make $omething Unreal II. forduló győztesei

Méltán választották a legjobb fps-nek a Gamerben nagyjából egy éve, első verziójának megjelenésekor tesztelt – emlékszem, a leadás éjjelén jött – Red **Orchestrá**t, a második világháborús, elsőre meghökkentő mértékben valósághűségre törekvő TC-t, mely most a hangeffektusokért járó anyagi elismerést is magáénak tudhatja. A második helyezést a nálunk múlt nyáron még lehúzott, ám azóta tűrhetőbbé vált **Troopers: Dawn of Destiny** Star Wars modifikáció szerezte, nyomában a vadnyugati **Law Dogs**-szal. A legjobb nem fps-mod díját a legjobb járművel együtt a Karma engine képességeit autóverseny formájában kamatoztató, a kezdetekkor még megmosolyogtató, ám mára szépen kiforrott **UnWheel** nyerte második helyre szorítva a tavalyi abszolút győztes **DeathBallt**, melynek 2004-es verzióját az előző számban mutattuk be. Többször megpróbálkoztam a különleges stílusú és hangulatú léghajózós **AirBuccaneers** tesztjével is, de csak a zárási határidőre készült belőle igazán játszható verzió – rögtön a dobogóra is került. Az **Infection** single player horrorkaland kiemelkedő valósidejű videóiért kapott kitüntetést, az **Eon**t pedig részletes modelljeiért jutalmazták meg. A két legjobb pályának a **DM-Hardcore v2**-t (alapelemekből) és a **DM-Arkanos**t (egyedi elemekből) választották. Természetesen itt volt a legszorosabb a verseny, s bár én másképp ítéltem volna, az eredmény közel sincs megalapozottság híján. A legjobb játékmódnak a valóban igen fantáziadús **FreezeMatch** találtatott, melyben a lelőttek halál helyett megfagynak, és csak csapattársuk 3 másodperces jelenlétével olvaszthatók fel. A cél a másik csapat teljes lefagyasztása. A mutátorok urának kissé elkeserítően az Invasion módba három új szörnyet beépítő **Satore Monster Pack**et, míg leghasznosabb segédeszköznek az eredetinél sokkal komplexebb térképlista-beállításokat nyújtó, szintén mutátor formában működő **Map Mixer**t kiáltották ki. A Karma engine-t a fejlesztők szerint legügyesebben az **Unwheel** alkalmazta, de a helyezettek között szerencsére megtaláljuk az **Exion**t is, melynek első verziója valószínűleg hatalmas gépigényével vont a kelleténél több ráncot az ítélő bírák homlokára. Ha érdekelnek benneteket a további helyezettek, illetve a letöltési lehetőségek, itt tudtok részletesebben utánajárni: **www.unrealtournament.com/ut2003/ct_phase2/winners.php**



ció, vagyis játszható úgy is, hogy az ellenfél területén kell fialtatni a zsákmányt. A harmadik, legfeszültebb játéktempót előidéző lehetőséget választva a bevitt zászlók másodpercenként hoznak egy pontot a domináns csapat konyhájára, motiválva az ellenfelet a folyamatos, agresszív támadásra. Onslaught módban a két csapat reaktora környékére telepített Power Node-okban helyezkednek el a foglalatok és a pálya közepe felé telepítettekben a zászlók. A zászlókörnyéki járművek szabadon használhatók, de csak a zászlóvivő által – kivétel ez alól a Manta és a Raptor, amelyeket nem lehet fellobogózni (nem is lenne fair lehetőség a többi, lényegesen kevésbé mozgékony járművel szemben). A foglalatok mellett állomásozó járművek csak akkor jelennek meg, ha a zászló már bennük áll, elősegítve a gyors elcsenést, és így izgalmasabbá téve a játékot. Az Onslaught pályái meglepően alkalmasak erre a fajta játékmenetre. Nem annyira élvezetesek, mint a kifejezetten FlagDomination alá fejlesztett térképek, de mivel ez az első modifikáció, mely őket használja fel saját szabályaihoz, a változatosság nyújt annyi élményt, amennyiért érdemes feltenni. (Ha telepítés után az UT2004 nem látná a modot, a hivatalos fórumon megtalálható az uhc fájl tartalma, melyet manuálisan létrehozva a system mappában már nem fordulhat elő fennakadás.)

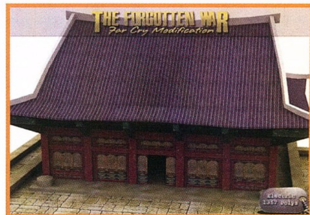


The Forgotten War

Alap: Far Cry • Web: www.theforgottenwar.com

Nem csak ti unjátok az Unreal-dömpinget (persze, ha nem unjátok, annál jobb). Egyre többen döntenek úgy, hogy nagyra törő céljaiknak a CryTek nemrég debütált sokéves fejlesztése, a CryEngine akár még az egyelőre csak látatlanban – helyesebben: kipróbálás nélkül – magasztalt Source-nál is jobb táptalajt ad. Közéjük tartozik a koreai háború, mely például a mind filmek, mind játékok terén igen felkapott vietnamihoz képest valóban elfeledettnek tűnik (az egyetlen program, amely mostanában ezt dolgozta fel a nevével ugyanezt a tartalmat közvetítő Korea: Forgotten Conflict valós idejű stratégiai játék).

A Half-Life és a Battlefield modder közösségből átvándorló fejlesztők azonban nem csak a helyszínnel, a játékmenettel is igyekeznek a szokásostól eltérőt alkotni. A real-time stratégia elemeinek belekeverése a first person shooterbe ugyan nem egyedi próbálkozás (gondoljunk csak a Broáf által tesztelt Savage-re, a modok közül a múlt hónapban bemutatott Siegere, vagy egy-né-



mely utópisztikus HL2 üdvöskére), s meg kell hagyni, ritkán jut túl a próbálkozáson. A Forgotten War koncepciója azonban eléggé határozottnak tűnik a bizakodáshoz. A lehetőségektől és a szándéktól függően a hatalmas térképek falvainak lerohanásával vagy kutatással, fejlesztéssel, lényeg, hogy kézzelfogható eredménnyel szerzett utánpótláspontokból kell kiépíteni az egész bázist, mely 11 épületet foglal magába. Mindegyikük befolyással van az alkalmazható taktikákra – a reptér, a kikötő, a garázs vagy az alagút játéktechnikai szerepének magyarázására azt hiszem, nincs szükség. A cél – ahogy a valóságban – az ellenfél lerohanása, támaszpontjának birtokba vétele. Ennek során a korlátozott hordkapacitás miatt a lőszerutánpótlásnak folyamatosnak kell lennie, és a nem végtelenített készlet miatt a járművekkel sem lehet felelőtlenül bánni – ha lesérülnek, visszaszállíthatók a járműműhelybe.

Apropó járművek: a háború a II. világháborús és az első modern fegyverek egyedülálló vegyítését nyújtotta, így ezen a téren is szokatlan kép fogadja majd a fenti két sablonnal táplált játékosokat. Képzeljetek el egy csatát, amelyikben Shermanok és T34-esek vívnak egymással, miközben felettük helikopterek rotorjai zúgnak, még feljebb pedig MIG és Sabre repülők szelik az eget! A hadtörténeti eszközök kavalkádjának terepet adó pályák száma várhatóan nem nő hat fölé, ám méretük mellett még több erősséget is felmutatnak. A megjelenés idejére a földbe vájható kráterekhez, a kidönthető fákhoz és a szétbombázható épületekhez a Söldner ugyan hozzászoktathat, ám a teljes precizitással, kordokumentumok alapján megalkotott koreai ütközetek nem találnak párra. A Chosin Resovoiri csatánál például a tengerészgyalogság tízszeres túlerővel küzdött meg – a fejlesztőcsapat jelenleg az AI-támogatást tervezi a helyszínre, mely automatikusan 10 botot rendel egy koreai játékos mellé, amíg a valós arányok fel nem állnak. Azt, hogy a nagy tervekből valóra is válik-e valami, garantálja, hogy a fejlesztők már odanyújtották segítő kezüket a csapatnak.

A következő rész tartalmából. Lassan már nem merek UT-mod dömpinget jósolni, de ha a következő lapzártára is elmarad, akkor az Epic pironkodhat egy darabig. Persze, ahogy most is, akkor is lesz módunk más háza tájáról válogatni.

Lucas Z



A Singles megjelenésének és az E3 mind erotika-orientáltabb jellegének apropóján hadd vessünk fényt a legújabb olyan életelidegenítő, természetellenes folyamatra, mely a legtermészetesebből táplálkozik: a virtuális kultúra fejlődésének növekvő hatására a minket mozgató legalapvetőbb ösztönre, a szexualitásra! A hatásvadász címet tisztázandó: az önkielégítés valósága változatlan, a következőkben friss keletű, mesterséges alapjának miértjeiről és hogyanjairól ejtünk pár szót – a női olvasóktól őszinte elnézésért esedezve, de eltérő, szerencsésebb gondolkodásmódjuk miatt, és mert ebből kifolyólag az ipar sem velük számol célközönségként a mi, hím oldalunkról vizsgálva a témát. Az internettel csak a hagyományos pornó határai terjedtek ki, újdonságot mindössze a cybersex hozott. Sok tanulmány, sőt egész könyvek születtek már róla. Mi saját, feltáratlanabb, ám többek véleménye szerint nagyobb jövővel rendelkező kereteinken belül maradunk. Kísérletet teszünk annak elemzésére, miért kerekedhetnek az erotikusan telített játékok az eddigi, évszázados önkielégítési alapanyagok fölé, a folyamat hol kezdődött és mi a valószínűsíthető jövője, milyen veszélyekkel és milyen előnyökkel jár. Ismét egy nagy, de fontos falat, melyről inkább három oldalra sűrítve, mint sehogy.

VIRTUÁLIS ÖNKIELÉGÍTÉS

A vágykeltő játékok hatásai – a pornóforradalom hajnala

Biztos fennakad néhányatok a „játék, mint önkielégítési alap" elsőre talán képtelennek, vagy legalábbis kimondhatatlannak tűnő gondolatán, holott rengeteg cég alapozza kizárólag erre eladásait. Ezeréves igazság, hogy ahol az éhség nem gond, ott minden a körül forog – a játékipar célközönségét pedig nem az éhező afrikai, ázsiai és dél-amerikai országok alkotják. Továbbá az IT felhasználói többségét egyelőre hagyományosan a nőknél vizuális ingerekre fogékonyabb férfiak adják, a játékfelhasználók többségét pedig a fiatalok, és legnagyobb hányaduknak kétségtelenül folyamatosan egy (kettő-három) szeméremajak lebeg a szeme előtt. Amin nő van, az nekik (általánosságban) eladható – a cél valójában az alapszintű, játszható minőségen túl csak annyi, hogy a nő jobb legyen a hasonlóan gondolkodó konkurencia nőjénél, és ha az egálon nem lehet túllendülni, akkor jöhet a tartalom tupírozása. Az erotika akkor árasztotta el a számítógépes játékokat, amikor a pixelcsoportokról meg lehetett állapítani, melyik nő és melyik férfi – sőt, már az interaktivitásuk által szintén többletet nyújtó szöveges szex-kalandjátékok, MUD-ok által megkezdődött a potenciál kiaknázása.



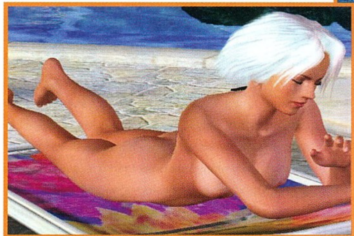
S itt a kulcsszó: interaktivitás. Képek/filmek nézésekor nem a nyers látvány indít el erekciót, hanem az általa ébresztett asszociációk és az azokból eredő gondolatfolyamok, melyek szerencsés esetben valós, érzéki tapasztalatokon alapulnak. A szex a legkellemesebb *kölcsönhatás*, s bármekkora csúsztatásnak is hangzik, az erotikus tartalmú, sőt, egyszerűen csak vonzó nőket – általában a középpontban – szerepeltető játékok interaktivitásukkal ebből adnak vissza egy érzés-foszlányt, ettől válnak „ingergazdagabbá". A női karakter irányításával, lépéseinek egyengetésével és folyamatos figyelésével kialakul valamiféle – akciójátékokban gyenge, kaland- és szerepjátékokban értelemszerűen erősebb – érzelmi kapcsolat. (Ez egyéb hagyományos kategóriákra néhány kivételtől eltekintve nem jellemző – gyakran szerepeltetnek ugyan erotikát, de csak, mint vonzó díszítést, és mivel így nem mutatnak újat, nincs miért foglalkoznunk velük.) Sokat jelent, hogy az adott „nőben" nem csak egy testet, hanem valakit látunk. Tisztában vagyunk alapvető tulajdonságaival, jellemével, és ez sokszorosára növeli az alak ajzóképességét. Egy mesterséges figurához való kötődés pedig személytől függően változó mértékben elidegenít a környezettől, visszafogja a valós kapcsolatok teremtésének kényszerét. Mondhatnánk, hogy ezzel a gondolatmenettel egy-egy könyvszereplő megszeretése is veszélyes, s noha ez részben igaz, a játékok e tekintetben azért jelentenek fokozottabb kockázatot, mert karaktereik kidolgozottsága általában nem veheti fel velük (különösen az igényesebb regények alakjaival) a versenyt, s ha mégis felveszi, szintén az interaktivitásnak köszönhetően sokkal erősebb kötelékeket épít ki.

> **„Annál destruktívabb, mint mikor az ölés egyesül a szexuális ingerkeltéssel, talán nem is hozható létre."**

Valamelyest más a helyzet a humoros kalandjátékokkal, melyek nem veszik komolyan saját erotikus tartalmukat, ironizálnak, és mert nem csak a cenzúra pecsétje, de a játékmenetük is érettebb embert kíván, szinte teljesen veszélytelenek. (Nem hiszem, hogy sokan próbálkoztak Leisure Suit Larryből ellesett fogásokkal, s utána ezért zuhantak depresszióba, vagy az ott elért si-

kerekkel teljesen elégedetté váltak volna az életben.) A komoly szerep- és kalandjátékok, amelyekben a jellemábrázolás megfelelő bonyolultságú, és megkívánja, hogy megpróbálva kiismerni körültekintően reagáljunk rá (gondolok itt a női kulcsszereplőkkel folytatott párbeszédekre), már beleesik a második veszélyességi kategóriába. Mint arról már szó esett, képesek az akciójátékoknál sokkal többet jelentő szálakat építeni a játékos és egy-egy karakter között, s így érzelmi kielégítettséget stimulálva bezárkózottá tenni felhasználójukat. Ráadásul mivel az ilyen játékok karakterei érdekesek kell, hogy legyenek, gyakran vonultatnak fel különböző torz, a hétköznapokból többnyire hiányzó személyiségvonásokat. Igaz ez természetesen irodalomra, filmre is, de mivel a játékokban folyamatosan reagálni kell ezekre az alakokra, könnyebben és mélyebben átélhetők, a játékosokat általában erősebben és tovább foglalkoztatják a fentieknél. A kalandjátékok viszonylagos vértelenségéhez képest az rpg-k újabb fogalommal, az erőszakkal teszik súlyosabbá a hatást. A sötét férfi karakterrel némely programban elvégezhető nőmészárlás nyilvánvaló, mennyire elősegítheti a fiatalokban a későbbi



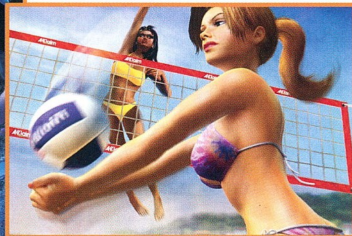


durva szexuális megnyilvánulásokat, de különösen erősen torzíthatja a nő-képet, mazochista hajlamokat erősíthet az is, ha gonosz nőalakot játszanak ki. Az igényesebb szerepjátékok ugyanolyan életkorú közönséget céloznak meg, melynek szexuális gondolkodása már letisztult, ám egyre inkább – a kalandokhoz hasonlóan – rétegműfajt jelentenek az akciókhoz, illetve az akcióorientált szerepjátékokhoz képest, melyek az erotikát és az erőszakot a végtelenül leegyszerűsített háttérrel, jellemábrázolással és gondolatvilággal párosítják.

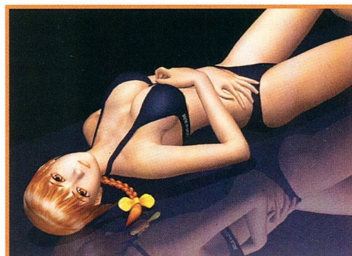
Az akciójáték-főhősnők általában nem kedvesek és okosak, hanem darázsderekúak és nagymellűek, valamint elbűvölően riszálják a gömbölyded fenéküket, ha megnyomjuk a W-t. Ily módon kiválóan beleillenek társadalmunk fogyasztás-ösztönző „tökéletes szépség“ ideáljába, mely hajlamos mindkét nemet egymással szemben szexuális kielégítési eszközzé degradálni. Vonzó alak, szép arc, s lehetőleg annyi agy, amennyi nem akadályozza a dugást (esetleg képes egy pár jó szót szólni). Könnyen belátható, hogy a kis kortól adagolt, a játékos kénye-kedve szerint irányítható, megölhető és visszatölthető, álomformájú hősnők milyen erősen rájátszanak erre a téves szexuális felfogásra, ráadásul emellett természetesként mutatják be a fokozottan torzító hatású erőszakot. Nemrég volt alkalmam megfigyelni egy tízévest, aki azért Tomb Raiderezett, hogy valamilyen filmből tanult élveteg-gonosz vigyorral az arcán újra és újra karóba húzza Larát, hogy ő ezt már számolni sem tudtam, hányadszor halált meg jól ismert, kéjes sikolyával. A szexuális szadizmus nem új keletű (a szadizmus szó eredetileg önmagában is ezt fedi), de eddig nem tanították. A bondage pornó és a felnőtt-irodalom általában nem jutott el a gyerekekhez, a játékok nehezebben látható hatásmechanizmusa folytán azonban a szülők általában észre sem veszik, hogyan hajlik perverziókba csemetéjük fantáziája. A karakter feletti teljes dominancia mellett ugyanilyen irányba tereli a képlékeny agyat az, hogy a főhősnő folyamatos gyilkolásra van kényszerítve, és annál destruktívabb, mint mikor az ölés egyesül a szexuális ingerkeltéssel, talán nem is hozható létre. Elég, ha a Bloodrayne emberen csüngő, nemi szerveket egymáshoz szorító, nyögő-cuppogó vérszopására gondolunk – jobb példát keresve sem találhatunk.

A nemi vágyra való rájátszás tehát központi elem, de a túltelítettség és a még jelen lévő alapszintű elvárások miatt szerencsére nem, mint tökéletes, győztes formula, hanem inkább, mint fix alapozási pont működik. A fércműveket a nagy mellek sem adják el... legalábbis amíg melltartó van rajtuk. Kitekintve a relatíve igényes PC-s közösség normarendszeréből azonban némiképp eltérő kép fogad. A könnyedebb, gyorsabb szórakozásra vágyó konzoltulajdonosok nehezebben háborodnak fel, ha összetett játékmenet helyett néhány anime baba (melyek enyhe pedofíliát gerjesztő vonásaikkal szintén nem a normális szexuális beállítottságot erősítik) segít nekik a kikapcsolódásban. Kíváncsi vagyok, hányan vennének röplabdás játékot, ha a DOA topmodell alkatú bikinis plasztik-lányai helyett 40 éves turistákkal kellene vívni a mérkőzéseket.

A szexcentrikus kommersz áradata sajnos lassan, de biztosan megtalálja útját a PC-hez is a hagyományos műfajok elöntésén túl új stílust hozva létre,

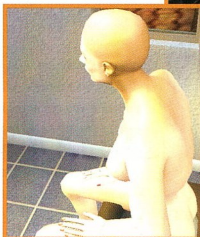


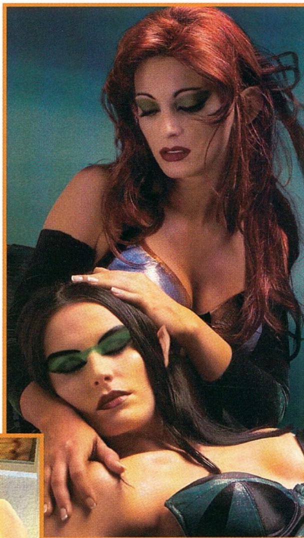
az életszimulátorokat, melyek értékrendje a Singles szemrevételezése és a The Sims 2 előzetes látképe alapján a valóságshow-khoz közelít. Az új generáció azért látszik különösen veszélyesnek, mert míg az akciójátékok világosan elhatárolhatók életünktől – a démonnővel való élőhalott csonkolásnál vagy a nácik vérének szipolyozásánál alig állhatna távolabb valami az átlagembertől –, ezek a játékok megpróbálják elhitetni, hogy a hétköznapjainkat szimulálják. S mert ezt állítják, a könnyebben befolyásolható emberek öntudatlanul is elkezdik a látott standardot utánozni, vagyis végső soron ők szimulálják a programot. A jelenség közel sem új keletű, ám amiért a játék nem csak képet ad, amihez igazítani lehet, hanem cselekedtet, megtanít sugallatai véghezvitelére, ezen a területen is veszélyesebb az őt megelőző – és látható, hogy elkeserítően eredményes – társadalomtorzító médiaanyagoknál. Mivel közelebb áll a valósághoz, az általa gerjesztett szexuális inger, így a kielégülés (érzelmi is) és a valós cselekvésformák befolyásolásának veszélye szintén nagyobb. Nem indirekt módon, hanem nagyon is világosan, sőt célként jelenik meg a szex, s amíg 3 db viccmesélés, 4 db bókolás, 1 pezsgőfürdőzés és 1 bútorvásárlás szükséges hozzá, addig ezen nincs mit üdvözölni. Újabb kétségtelen hátránya a művalóságot teremtő ábrázolásnak, hogy a divat által diktáltan a perverzióknak is teret enged. Ha egy kislány, kisfiú a Singleshöz nyúlva nők, férfiak saját



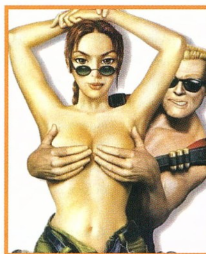
nemükkel való összehozásán munkálkodhat, az azon túl, hogy természetesnek tünteti fel előtte a homoszexualitást, egyből szerepet is ad neki benne. A homoszexuálisok kiközösítése természetesen a rasszizmushoz hasonló bűn, de ez itt nem a másság elfogadásáról, hanem tudatos reklámozásukról, mesterséges melegnevelésről szól. Minden perverzió látványos hirdetése öngerjesztő, a természetességtől eltávolító folyamat. Van egy teóriám arról, hogy az elszigetelés, a kívülállóvá tétel által a homoszexualitás hogyan fejthet ki fogyasztásösztönző hatást, de ennek levezetésére minden egyébbel ellentétben itt nincs hely – maradjon egy kis gondolkodnivaló nektek is!

A kategória hatalmas jövő elé néz, a The Sims eladásai bizonyítják ezt a legfényesebben, és a The Sims 2 előzetes képei tanúskodnak arról, hogy a nyílt szexábrázolást a fenti (helyesebben a fenti-lenti, oldalsó, első-hátsó, minden irányból áradó) életszemlélettel egyre erősebben összekötő játékok felé haladunk. Az eddig bejelentett csúcsnak a Hugh M. Heffner életét szimulálni kívánó Playboy: The Mansion ígérkezik, mely azonban eleve utópisztikus – persze, már akinek –, és a vásárlóközönség számára is nyilvánvalóan korhatárt igénylő témájával, ha elsőre nem is így tűnik, veszélytelenebb a „klasszikus életszimulátoroknál". A kártékonyság egy magasabb szintjét nyilvánvalóan a kategória internetre költözése jelenti, amire már a The Sims Online képében történt kísérlet, ám egyelőre nem ítéltetett eléggé érettnek. Ezeknek a programoknak az elterjedése azt jelentené, hogy a játékosok – s ezektől a legtöbb fiatal kisfiú és kislány sem lesz eltiltva – a komplett társaséletigényét kielégítve érezhetné egy mesterségesen, haszonelvű céltudatossággal felállított szabályok szerint működő, ám a valósra emlékeztető virtuális környezetben. Az igazi környezetben történő kapcsolatteremtés, az élet „hagyományos" élvezete már most is egyre kevésbé jellemző az újabb játékosgenerációkra, és ha sikerül velük elhitetni, hogy a program, amelyet használnak, megfelel a valóságnak, az sokuk életének teljes virtuális platformra szorulásával fenyeget. Napjainkban sem egy olyan ember él, aki társasági szükségleteinek javát chaten, fórumon keresztül elégíti ki, a szöveg hatása azonban nem mérhető össze azzal, amikor minden cselekvés, szándék vizuálisan is kifejezésre kerül. S a programok azon kívül, hogy részben életidegen szabályokat szabnak a virtuális életnek, behatárolják az életben szereplőket is. Míg a valóságban mindig meg van az esély rá, hogy az ember összefusson valakivel, aki új élményeket, értékeket, megoldásokat mutathat számára, egy ilyen, nagy vonalakban hasonló beállítottságú, a játékfejlesztő irányelveit, mivel játszik, részben mindenképp magáénak valló közösségben ennek valószínűsége lényegesen lecsökken. Nem tagadom az előnyeit az internet közösségformáló szerepének, de amekkora lehetőség, akkora csapda, és az online életszimulátorok, az MMORPG-k iszonyatosan addiktív – de a valóságtól még mindig mindenki által élesen elhatárolható – világait látva, igenis komoly veszélyforrást jelentenek, szexuális szempontból kiváltképp. Az első ilyen programok sikere után rövid időn belül bizonyosan megjelennek a szexre kihegyezett, magukat különböző módon ártatlannak álcázó (lásd: Singles), majd a kifejezetten pornóipari érdekeltségű hardcore, belső terjesztésű változatok is. A kezdetben tét nélküli virtuális kapcsolatteremtés eredményeképp kisgyerekek fognak tökéletes külsejű karaktereikkel közösülni, miközben egymásból szinte semmit sem ismerve a monitor előtt csorgó nyállal maszturbálnak. Komikus, vagy ijesztő kép, ez mindenkinek szubjektív érzése, mindenesetre hirtelen világégés híján meg fog valósulni. A játékiparnak nem érdeke, hogy a valóságos kapcsolatokat segítő, értéképítő módon jelenítse meg az erotikát, akárcsak a kiskorúakat célzó műfajokban is.





A hardver fejlődése is adja a lovat a témában rejlő potenciál ilyen formájú kiaknázása alá. Bár a grafikus megjelenés meglepő módon sosem jelentett igazi gátat, a látvány rohamtempójú közeledése a filmrealisztikussághoz szélesíti a befogadók közönségét. Nap, mint nap tapasztalhatjuk, hogy egyre kevesebben ódzkodnak a korábban szánalmasnak talált fiktív környezetektől, ahogy a számítástechnikában való jártasság nélkül is képesek már felismerni világuk elemeit a monitoron. A leggyönyörűbb nőknél is hibátlanabb külsejűek ma már alkothatók 3D modellezőkkel. Léteznek már virtuális manökenek, akik kényeskedés és a rendszeres fizetés igénye nélkül mutatnak be ruhakollekciókat. Csak idő és reklám kérdése, hogy a szakma és a közvélemény ezeket a divat mellett ezernyi más területen alkalmazható szellem nélküli szimbólumokat elfogadja. Eddig legalább hihettük, hogy a nő-ikonokon is megbújnak apró testi hibák. A hatás persze nem lesz ennyire egyértelmű, hisz a legtöbben tisztában vannak a számítógépes grafika tökéletességének és a valóságnak a különbségével, de ideálunk a háttérben tovább fog embertelenedni (és itt merem használni ezt a legtöbb szituációban nevetségesen alkalmazott kifejezést). A látvány fejlődésén túl az azzal összhangban működő, de egyéb érzékekre ható digitális eszközök megjelenésével számolhatunk. Talán nem meglepő, hogy már ma is léteznek olyan termékek, melyek bizonyos PC-s szoftverekkel együttműködve képesek mind nőnek, mind férfinak (nyilván utóbbi a nagyobb újdonság) fizikális kielégülést okozni. Ennek fényében már nem is tűnik oly' távolinak az az idő, amikor a Különvéleményben láthatóhoz hasonló módon, egy egyelőre nehezen előre jelezhető formájú szerkezetben igényre szabott külsejű, virtuális kaurvák elégítik ki az azt megfizetni képes szexhiányos vásárlót. Akkor, amikor akarja, olyan testtel, amilyennel szeretné, minden veszélyességi tényezőt kizárva. E tekintetben kétségtelenül előnyösebbnek ígérkezik a megoldás a sokkal többet nem érő élő lehetőségekkel szemben – de még mindig csak a fizikai veszélyek hárultak el... A futurológusok is nagyobb szerepet jósolnak a közeljövőre az önkielégítésnek, az élettempó gyorsulása, a modern társadalmi normák serkentette elmagányosodás következményeként – s az önkielégítést ilyen eszközök fogják szolgálni újabb löketet jelentve a minden természetességtől megfosztott, durva, gépies lét felé.



Az éremnek persze most is létezik másik oldala. Az élet egyszerűen kegyetlen – az emberek többsége a valóságban nem kaphat fiatal, tündérarcú, eleven eksztázist az ágyába. Virtuálisan igen. Az azonban megmarad ténynek, hogy a szexuális örömök legfeljebb pár órára szólnak, és ha az élményt érzelmi űr követi, az általában együtt jár a hullámvölggyel, melyből egyre nehezebb felmászni, tehát hosszú távon senkinek sem ideális megoldás a digitális kielégítő-babákkal való szórakozás. Kár lenne azzal a közhelyszerű szónoklattal (persze igazsága miatt közhely) zárni, hogy a valóban szép élethez nem csak testi, hanem törődést igénylő – törődést nyújtó lelki társ szükséges. Ehelyett inkább megígérem, hogy néhány év múlva, ha aktuálissá válik, szól majd egy cikk idevágó aspektusairól a mesterséges intelligenciának...

Kovács András E. (Lucas Z)



No, gömbikéim! Nem csak retorikai fordulat, ha azt írom, hogy pár óra múlva épp a heti LAN-ra indulok. Így nem véletlen, hogy megint egymásba gabalyodunk, ráadásul pont Közös Ülés témában, percekkel azelőtt, hogy (1) Lily lefejezne, hogy még mindig nem küldtem el ezt az egy oldalt, annak ellenére, hogy ebben a hónapban ásítozva adtam mindenki tudtára, hogy én biz' a nem írok, csak alig egy pöttyet. (2) Azelőtt, hogy elvonulnék jó öreg barátnőimmel AVP2-zni és Colin McRae 4-ezni, no meg persze tesztelni a Far Cry új multiplayer patch-ét. Szerencsére ez a hétvége is felhőtlen kikapcsolódással telik, úgyhogy nem is húzom tovább az ingerküszöbötöket, lássuk, hol tartunk.

KÖZÖS ÜLÉS

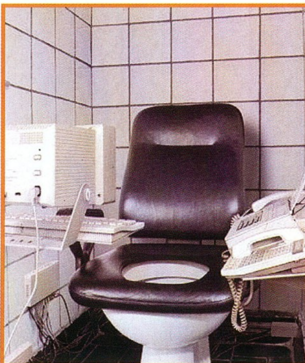
Klánalapítás I.

Abban az esetben, ha nem az előző rovat szerint cselekedtek, tehát nem ti kerestek másik klánt, akik szimpatikusak, és akikhez szívesen csatlakoznátok, nincs más lehetőségetek, mint nektek kitalálni, azaz alapítani egyet. Ez elvben történhet bárhol, azaz akár matekóra közepén is belétek hasíthat az isteni gondolat, hogy: „MÁRPEDIG ELEGEM VAN AZ IKOZAÉDERBŐL, ÉN KLÁNT ALAPÍTOK INKÁBB!" – és már neki is állhattok az alapszabályzatot körmölni egy papírlapra. Az a legszebb az egészben, hogy bármilyen szabályzatot írhattok, persze a nagyon extrém feltételekkel, amennyiben olyanokat választanátok (pl.: Csak 8 lyukú lányek, nemdohányzó, rózsaszín zoknit kedvelők, 2 gyerek minimum...), kissé leszűkítenétek, hogy kik jelentkezését fogadjátok csak el. Sokkal jobb, ha általánosságokban fektetitek le, hogy kik jöhetnek (általában akárki, csak a magaviselet hatására kerülhet ki legtöbbször valaki egy ilyenfajta közösségből), és milyen lehetőségeik lesznek. Nagyon gyors példaként álljon itt egy kisebb, korántsem teljes felsorolás.

Klántag az, aki a sikeres felvételi eljárást követően a klánvezetőség által elismert módon a klánba kerül. A tagok, és csakis a tagok viselhetik nevükben a [XXX] előtagot, nekik azonban kötelező.

Minden klántag köteles...

- ...elfogadni a klán vezetőségének döntéseit,
- ...napi szinten nyomon követni a klán honlapján és fórumán történő változásokat, ezáltal...
- ...rendszeresen jelezni aktivitását.
- ...jelezni, ha huzamosabb ideig (legalább két hét) nem tud jelentkezni, ekkor inaktív státuszba kerül.
- ...szabályos keretek közt minden tőle telhetőt megtenni fejlődéséért, vagyis rendszeresen részt kell vennie a klán gyakorlásain, illetve köteles az általa játszott játékra szánt szabadidejében maga szervert keresni, és játszani.
- ...rendszeresen megjelenni ICQ-n, vagy a klán IRC-csatornáján, egyéb kommunikációs eszközön.
- ...kláncsatában aktívan használni (és nem csak hallgatni) az aktuális kommunikációs szoftvert (pl. Roger Willcót, Battlecomot, Teamspeaket).



Minden klántagnak tilos...

- ...másokkal való játék közben káromkodni, a másikra megjegyzéseket tenni, illetve bármilyen formában mások játékát zavarni.
- ...a klánfórumon, a honlapon, vagy más kommunikációs forma keretei közt más klántagokat, illetve más személyeket alaptalanul sértegetni, piszkálni, vagy bármely más módon emberi jogaikat sérteni.
- ...bármiféle csalást használni! A legkisebb ilyen vétség is súlyos következményeket von maga után.
- ...álnéven mérkőzést játszani.

Amennyiben egy klántag huzamosabb időre (egy hónap, vagy a klánvezetőség döntése szerint) nyomtalanul eltűnik, automatikusan inaktív státuszba kerül. Ha továbbra sem jelentkezik, a klánból kizárásra kerül, státusza kirúgott lesz.

Ami a legfontosabb: Igyekezzünk mindig szem előtt tartani, hogy a klán tagjaként nem csak saját cselekedeteinkért, de a klán külső emberek általi megítéléséért is felelősek vagyunk.

Mások cselekedeteit igyekezzünk tisztelettel viselni, sértéseik elől józan és objektív módon kitérni. Általában véve viselkedjünk úgy, ahogy elvárjuk, hogy velünk viselkedjenek.

A türelem Gamert terem, a következő epizódban továbbhaladunk, remélem, a levélírók ebben a hónapban is választ kaptak kérdéseikre. Puszi belétek, igyatok sok szörpit szokás szerint!

-=Flatline=-

MOZI

Barbárok a kapuk előtt

Eredeti cím: Les Invasions barbares

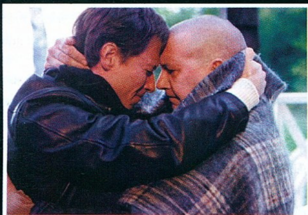
Forgalmazó: SPI **Mozibemutató:** 2004. június 3.



A Londonban élő sikeres üzletember, Sébastien (Stéphane Rousseau) apja betegségének hírére hazautazik Montrealba. A rákban haldokló egyetemi professzor, Rémy (Rémy Girard) meglehet, nem volt túl jó családfő, de fiatalon habzsolta az életet, és felesége mellett több szeretőt is tartott. A fiú igyekszik mindent elkövetni, hogy megkönnyítse a nehéz időket, ezért kiharcolja a lehető legjobb kórházi ellátást, majd a világ különféle pontjairól idecsődíti mindazokat, akik valaha sokat jelentettek Rémy számára.

Az idén a legjobb idegen nyelvű film Oscar-díjával jutalmazott alkotás igazi ínyencfalat az emberi drámák kedvelőinek: annak ellenére, hogy Denys Arcand rendező a bevált sablonokat variálja, rendezése mellőzi a hollywoodi filmekre jellemző műviséget. Az árnyalt karaktereknek és a nagyszerű dialógusoknak, valamint a könnyen érthető szimbolikának köszönhetően a Barbárok a kapuk előtt lebilincselő, egyúttal maradandó és értékes mozivá avanzsál.

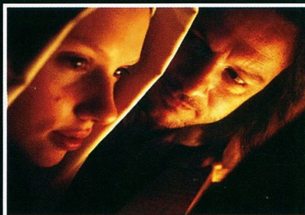
★★★★★



Leány gyöngy fülbevalóval

Eredeti cím: Girl with a Pearl Earring **Forgalmazó:** UIP-Dunafilm **Mozibemutató:** 2004. június 24.

A suttogóból megismert ifjú színésznő, Scarlett Johansson számára a tavalyi év szakmai szempontból hatalmas előrelépést jelentett. Nem elég, hogy Bill Murray oldalán főszerepet játszott Sophia Coppola zseniális Elveszett jelentésében (ismertetőnket lásd a 2004/03-as számban), de egy kosztümös produkcióban is elkápráztatta a közönséget.



A tizenhét éves Griet (Scarlett Johansson) nyomorúságos családi hátterének köszönhetően kénytelen cselédnek állni. Az alkotói válságban lévő, titokzatos Johannes Vermeer (Colin Firth) házában alkalmazzák. A mester felfigyel a zárkózott teremtésre, Griet pedig kisvártatva a művész múzsájává válik. Vermeer nekiáll, hogy megfesse a lány arcképét, mellyel kivívja felesége haragját. A Leány gyöngy fülbevalóval akár középszerű produkció is lehetne, de a zseniális színészi összjáték – csak úgy vibrál a levegő Johansson és Firth közös jeleneteiben! –, a csodás operatőri munka és Alexandre Desplat kiváló zenéje rengeteget dob az összhatáson. Elsőfilmes rendezőtől dicséretes munka, mely bátran bevállalható, ha megcsömörlöttünk volna a gyatra kommerszfilmáradattól.

★★★★☆



DVD

A nagy Tom és Jerry gyűjtemény

Eredeti cím: Tom & Jerry Classic Capers **Forgalmazó:** Warner Home Video **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. május 11.



Kevés rajzfilmsorozat van, amelyik generációról generációra képes a TV képernyő elé szegezni az egész családot – a mára nagypapakorban lévő Tom és Jerry márpedig épp ilyen. A recept pofonegyszerű: a széria pár perces epizódjaiban általában Tom, a macska igyekszik keresztbe tenni lakótársának, a hűtő sajtállományát előszeretettel dézsmálgató Jerrynek, az egérnek. William Hanna és Joseph Barbera, több más nagysikerű rajzfilmsorozat szülőatyja (pl. A Flintstone család) – megtörve a Disney monopóliumát – osztatlan sikert aratott, és a konkurens stúdiótól nemegyszer elhappolta az Oscart.

A május 11.-től júniusig megjelenő 12 DVD után a sorozat minden rajongója megnyalhatja mind a tíz ujját: összesen 158 klasszikus epizódot izgulhatunk végig, és az évtizedek előrehaladásával nyomon követhetjük a figurák változását: míg az első években Hanna rajzolta meg örökké civakodó hőseinket, addig később a stafétabotot a Bolondos dallamoknak köszönhetően méltán elismert Chuck Jones vette át.

★★★★★

A képminőség feljavítására érezhetően nem sok figyelmet fordítottak, és az extrák is hiányoznak. A gyűjtemény azért még így is kötelező vétel minden család számára!

★★☆☆☆

Dobszóló

Eredeti cím: Drumline **Forgalmazó:** InterCom **Lakossági DVD megjelenés:** 2004. május 18.

A dobos Devon Miles (Nick Cannon) tehetségére felfigyel az atlantai A&T egyetem zenekari igazgatója, ezért ösztöndíjjal felveszik a fiút. Hamarosan kiderül, hogy Devonnak nem csak a ritmusérzéke nagy: párját ritkító makacssága és beképzeltsége miatt összeszűri a levet diáktársaival és az egyik tanárával (Orlando Jones). A tét nagy, és a konkurens egyetem elleni küzdelemben az önfejű fiúnak meg kell tanulnia csapatban dolgozni, ha részese akar lenni a mindent eldöntő versenynek. Bár az alapszituáció egyedi – elvégre mikor láttunk utoljára filmet dobosokról!? –, Charles Stone III rendező a sportfilmek ormótlan kliséivel dobálózik. Még szerencse, hogy a fináléra hagyja a történetet háttérbe szorítani: ekkor ugyanis kezdetét veszi a gyönyörűen koreografált összecsapás, melyet látva a végső ítéletkor a Dobszóló összes hibáját mérlegelve is elismerően bólinthatunk.

★★★☆☆

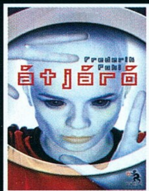
A dobpergés 5.1-ben a képhez hasonlóan fantasztikus, de extráknak nyoma sincs.

★★☆☆☆



Frederik Pohl: Átjáró

Ulpius-ház Könyvkiadó (2004)



Örül a lelkem, amikor azt látom, hogy hosszú évek után végre általam klasszikusnak tartott sci-fit adnak ki – újra. Főleg, ha az előző kiadás óta eltelt évek alatt felnőtt egy teljes generáció.

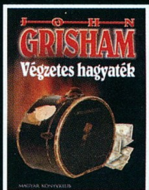
Pohl regénye olyan, mintha egy pszichológiai kezelés naplójának egyhangúságát valaki igyekezne feldobni eredeti és ötletes sci-fi elemekkel, miközben rejtve szinte teljes korrajzot is kialakít. Éppen ez benne a zseniális. És ha mindez nem lenne eléggé változatos, olykor közlemény- és hirdetésmorzsák törik meg az egyébként sem lineáris szerkezetet.

Remélem, a folytatásokat is kiadják, így megismerkedhetünk a főhős további kalandjaival is.



John Grisham: Végzetes hagyaték

Magyar Könyvklub (2004)



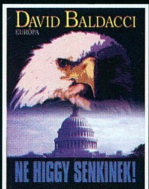
A jogi krimi fenegyerekének tartott John Grisham ezúttal nem a tárgyalóterembe, de még csak nem is gyerekkorának ködös világába (A festett ház) vezet bennünket, hanem egy örökség körüli kavarodást mesél el nekünk – amiből persze nem hiányoznak az ügyvédek és a bírók sem.

Korábbi, nagy sikerű és egyben megfilmesített műveihez hasonlóan (A pelikán ügyirat, Ha ölni kell, Az ügyfél) ezúttal is érdekesen izgalmas regényt hozott össze, amelynek összhatását egyedül a kissé rövidre sikeredett befejezés rontja le egy parányit. Bár ha jobban belegondolok, lehet, hogy a történet éppen ezért rezonál még egy ideig az olvasóban.



David Baldacci: Ne higgy senkinek!

Európa Könyvkiadó (2004)

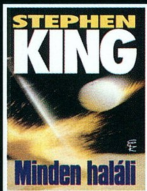


Ahogy John Grisham a jogi krimiben mozog otthonosan, úgy David Baldacci (Államérdek, Csúcsvezérlés, Egyszerű igazság) a politikai krimi mellett kötelezte el magát. Ezúttal az amerikai képviselőház ördögi világába vezeti el olvasóit, ahol a lobbizás, a korrupció és a zsarolás az élet mindennapos része, sőt, egyesek a pénzért és a hatalomért akár ölni is képesek. Sőt. Bár Baldacci reménytelenül romlottnak ábrázolja Washingtont, közel sem olyan komor és depresszióba kergető hangulat lebeg a történeteiben, mint James Ellroy (Szigorúan bizalmas) regényeiben. Pedig a téma nagyjából ugyanaz. Csak a kor más.



Stephen King: Minden haláli

Európa Könyvkiadó (2004)

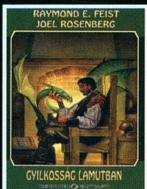


A kötetről minden további nélkül elmondható, hogy kaleidoszkópszerűen sokszínű és változatos, a benne található tizennégy novella minden olvasás után más-más megközelítésből vizsgálható – akár együtt, akár külön-külön. Mert azon ugye senki nem csodálkozik, ha azt állítom, minden King-írást ajánlatos többször elolvasni, részben a jobb megértés, részben a már fentebb is említett többszörös értelmezés miatt. Bár megszokhattuk, hogy a szerző a horror műfajában alkotott a legtöbbet, azért jó, hogy ebbe a válogatásba könnyedebb szösszenetek is kerültek, amelyek kifejezetten élvezetessé teszik az összképet – a nem rajongók számára is.



Raymond E. Feist - Joel Rosenberg: Gyilkosság LaMutban

Beholder Kiadó (2004)

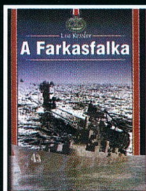


Szerencsés választásnak tartom, hogy a kifejezetten heroikus fantasy műfajt képviselő Feist társszerzővel közösen hozott létre valamit, mint ahogy tette ezt a Résháború legendája sorozat előző kötetében (Nagyrabecsült ellenségem) is, hiszen így kisebb, emberibb léptékű történet áll össze, amelyben a zsoldosok igenis azzal az anyagias szemlélettel élik világukat, ahogy azt elvárjuk tőlük. Nem tetszelegnek az irgalmas szamaritánus szerepében, tehát a nem fizetős ügyfeleket ejtik, a jól fizető melókban viszont igyekeznek nem belekeveredni olyasmibe, ami megítélésük szerint számukra egyáltalán nem egészséges.



Leo Kessler: A Farkasfalka

Budapest-Print Kft. (2004)



Újabb könyv, amely bemutatja nekünk a II. Világháború borzalmait – ezúttal egy német tengeralattjáró-parancsnok, Christian Jungblut, a rettegett U-69 kapitánya visszaemlékezései alapján.

Kessler regényéből többek közt hitelesnek tűnő képet kaphatunk a német tengeralattjáró-hadosztálynál és a hajókon uralkodó állapotokról. Rá kell ébrednünk – ha az U-96 történetét elbeszélő „A tengeralattjáró" című műből nem jöttünk volna még rá –, a német tengeralattjárókon is csak emberek szolgáltak, akik parancsot teljesítettek. Ugyanúgy küzdöttek az életükért, mint ahogy azt a Szövetségesek katonái tették.



Final Fantasy: Crystal Chronicles



Sokan azt tartják, hogy a Nintendo Kockája túlságosan is fiatalosra sikeredett – lehet, hogy igazuk van, viszont, hogy Flatline egy ICQ-s beszélgetés alatt bepötyögött szavait idézzem, „... a Kjúbnak valahogy lelke van". Mostanában mintha Cube-fertőzés söpört volna végig a szerkesztőségen: a legújabb Zelda gyermeki bájának senki sem tudott ellenállni; az Animal Crossing usque fél perc alatt söpörte el Lily jól felépített mentális védelmét; a MGS: Twin Snakes és a Metroid Prime pedig Nagyon Lapos Vonalunk még laposabb szívét rabolta el. A Nintendo legújabb drágaságának jelenlegi gazdája azonban LaWMaN hobbitocska, aki az élete árán is megvédelmezné ezt a csodát, pl. tőlem. Most meg azt mondja, hogy vegyem meg. Jah. Havi kétszáz pengő fixszel...:)). Ha eddig nem derült volna ki, a Final Fantasy: Crystal Chroniclesről próbáltunk összehozni egy 800 karakteres szöszszenetet éjjel egykor, úgy 1000 karakterben.





PAINKILLER

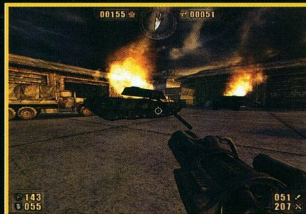
CHAPTER 1

Cemetery. Három különböző ellenféllel is találkozunk itt. A mezei zombi nem túl veszélyes, egy lövéssel le lehet teríteni. A banya nagyon ijesztő, de többnyire ártalmatlan. Mindössze rövid időre elveszi a látásunkat, de ez idővel elmúlik. A harmadik lénynek pajzsa van, ezt használja is, több lövés is kell ellene. A legelső titkos helyen a pálya egyetlen kegytárgya, az arany kereszt lett elrejtve. Már messziről kiszúrhatjuk, mivel a templom tetején virít. Oda csak úgy juthatunk fel, ha a bejárat melletti villanyoszlopba belelövünk néhányat, majd a falnak dőlt póznán felugrálunk a tetőre. A második titkos helyet úgy találhatjuk meg, ha berobbantjuk a robbanó hordóval a temető közepén lévő kripta egyik ajtaját. Elsőre nehéz kiszúrni, de ha alaposan megvizsgáljuk a kripta egyik falát, akkor felfedezhetünk rajta egy kis repedést, melyen keresztül beláthatunk a rejtekhely belsejébe (egy feltűnő színű megahealth rejtőzik odabenn). A harmadik titok abban a teremben található, ahol a tömeges banyatámadás történt. Ott is lesz egy hordó, ezzel a fal egy darabját kell leomlasztanunk. A keresett fal is ezen a részen található, alaposan megvizsgálva láthatjuk, hogy a vékony résen átlátni (mögötte lőszeres ládák lapulnak). A negyedik titkot egyszerű megtalálni, a nagy kápolna mellett lesz egy kisebb kripta, itt lesz egy aranypáncél. A szint végén lévő templomba úgy érdemes bemenni, hogy már csak néhány lelket kelljen begyűjteni a démonmódhoz. Ezzel a módszerrel egyből lenyomhatjuk a főellenfelet, amúgy meg nagyon sokat kell belelőni. A szint befejezése után kapjuk meg az első arany kártyánkat (Endurance). Ezt használva rövid ideig az ellenfelek által okozott sebzés a felére csökken.

Atrium Complex. Ezen a pályán három újabb ellenféllel ismerkedhetünk meg. A baltás szerzetesek között lesz komótosan ballagó, rohanó, de olyan is, aki messziről nekünk dobja a fejszéjét (ilyenkor rögtön meg is hal). A repülő kaszásrém páncélt visel, az első találatunkra csak ez esik le róla, másodszorra azonban védtelen (a karóvető egyből végez vele, hiába visel páncélt). A kék botos varázslóval vigyázzunk, a botjából gomolygó füst lelassít kis időre.
Az első ellenőrző ponttól jobbra lesz egy lépcsőfeljáró, itt találjuk meg az első titkos helyet. A lőszerek mellett lesz itt két láda is, a kicsit egyből széttörhetjük, a nagyot viszont nagyon nehéz lesz szétlőni (érdemes, mivel benne találjuk az új fegyverünket, a legendás karóvetőt). A második titkos hely egy lépcső alatt található (arany kereszt) azon a téren, ahol először jelennek meg repülő kaszásrémek. Ez a helyet jegyezzük meg, mivel az emeleten lesz két szoba, ahová a szint befejezése után vissza kell jönnünk, az ajtók csak akkor nyílnak ki (ez lesz a harmadik és negyedik titok).
A Haste aranykártya megszerzésének az a feltétele, hogy az összes tárgyat semmisítsük meg a pályán (hordók, ládák).

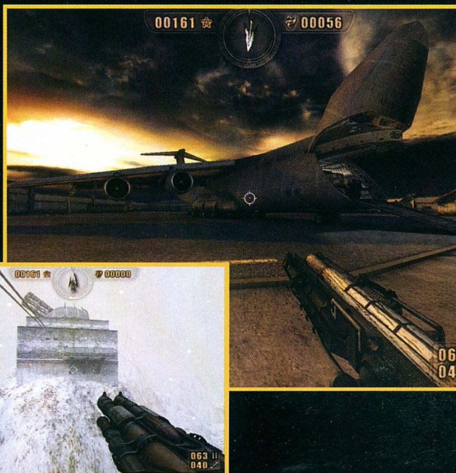
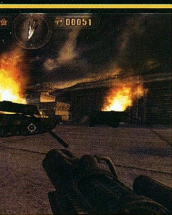


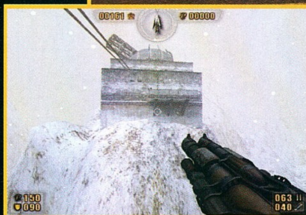


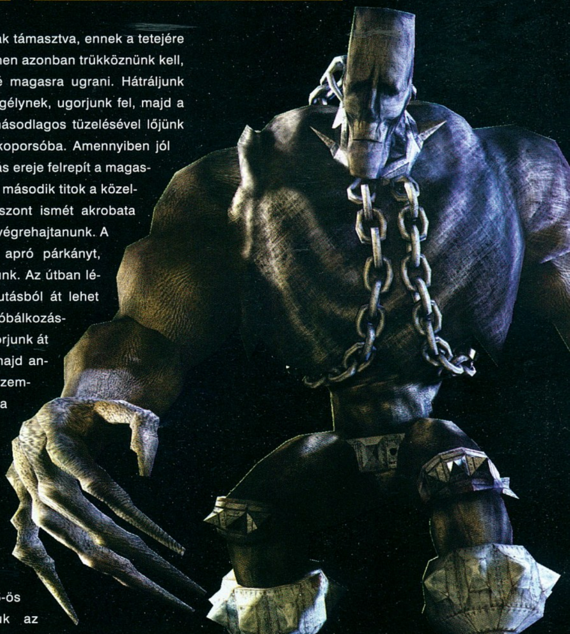


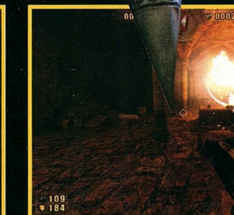
Catacombs. Ezen a szinten összesen két új ellenféllel találkozunk (ha az ismerteket nem számoljuk). A kis vámpírok messziről kiszúrnak, és távolsági fegyverrel támadnak, de a karóvetőt nem bírják. A robbanó hordókkal felfegyverzett zombik csak közelre veszélyesek, igyekezzünk őket messziről kiiktatni.
Az első titkot mindjárt kezdésnél megtaláljuk, a hegyoldalban látható egy kis barlang, benne egy arany kehellyel. Ide feljutni azonban nem egyszerű, sokat kell vele próbálkozni. Első feladat felugrani a dinamitos ládára a bejáratnál, majd onnan át a kis sziklapárkányra. Jól időzítve innen felugrálhatunk a felső barlanghoz a kehelyért. A második titkos hely a nagy oszlopcsarnokban lesz (ott, ahol az egyik oszlop ledőlt). Másszunk fel az oszlophoz rögzített kötélen a magasba, majd a lecsüngő liánok segítségével ugráljunk el a kehelyhez (nem egyszerű feladat, megfelelő időzítés nélkül nem fog sikerülni). A harmadik kehely az egyik sírban lett elrejtve, ráadásul a felső sorban, ezt csak úgy tudjuk megszerezni, ha odatolunk egy nagy dinamitos ládát, majd arra ráugrunk (a kehely fénye elárulja, melyik sírban keressük). A negyedik titok (megahealth) egy kis híd alatt lett elrejtve. Ide bizony be kell ugranunk, de a kifelé vezető út már nem lesz ennyire egyszerű, itt is jól kell időzítenünk, ha ki akarunk jutni élve. A pálya végén lévő vámpírt fegyverrel nem tudjuk megsebezni, trükkhöz kell folyamodnunk. Lőjük ki a verem felett található bedeszkázott nyílást, álljunk be a fénybe (egészen a peremre), majd várjuk meg, hogy a lény belegyalogoljon a fénynyalábba.
A pályán megszerezhető kártya lesz az első ezüst lapunk (Soul Keeper). Ezt alkalmazva a legyőzött ellenfelek lelkei tovább maradnak a pályán. A megszerzéséhez az összes szörnyet likvidálnunk kell ezen a pályán. Vigyázat, lesznek mellékjáratok, ahová nem kötelező elmenni, itt is várakoznak ellenfelek. Csak úgy kapjuk meg a kártyát, ha mindent felderítettünk.

Cathedral. A pályán két ellenféllel találkozunk, a szerzetes fegyvertára újabb fejszével bővült, a varázsló ezúttal piros színben pompázik, a botjából áradó méregfelhő komoly sebzést okoz. Lesz egy szép nagy ellenfelünk is, aki hatalmas szikladarabokkal bombáz, de megfelelő mennyiségű sebzés után szépen kifekszik.
Az első titok a szint egyetlen aranykeresztje, és mivel a cél 500 arany összegyűjtése, érdemes megszerezni. Lesz egy olyan hely, ahol egy koporsó lesz a falnak támasztva, ennek a tetejére kell felugranunk. Innen azonban trükköznünk kell, nem tudunk eléggé magasra ugrani. Hátráljunk neki egészen a szegélynek, ugorjunk fel, majd a Painkiller fegyver másodlagos tüzelésével lőjünk kétszer gyorsan a koporsóba. Amennyiben jól csináltuk, a robbanás ereje felrepít a magasba a titkos helyre. A második titok a közelben lesz, ehhez viszont ismét akrobata mutatványokat kell végrehajtanunk. A falon találunk egy apró párkányt, ezen kell végigfutnunk. Az útban lévő faldarabot nekifutásból át lehet ugrani, sokadik próbálkozásra. A párkányról ugorjunk át a ledőlt oszlopra, majd annak a tetejéről át a szemben lévő falromra (lyukas a közepe). Innen felfelé visz az utunk, a második titokhoz (megahealth). A harmadik titkos hely csak a szint befejezése után nyílik meg (ott, ahol a 25-ös egészséget találtuk az





emeleten). A kijárattól csak úgy juthatunk vissza, ha megtaláljuk a falon lévő létrát (kőfokok a falban). A titkos hely nem más, mint egy karzat, ahol egy halom pénzt szedhetünk össze.
A katedrálisban 500 arany összegyűjtése a cél, ekkor újabb aranykártya boldog tulajdonosai lehetünk (Time Bonus). Használatával 10 másodpercre megnöveljük az aranykártyák hatásának idejét.

Enclave. Az első komoly ellenfél, de nem kell tőle megijedni. Használjuk fel az eddig összegyűjtött aranykártyákat, majd kezdés után távolról szedjük le az életerejét a karóvetővel. Tartsuk a távolságot, nagyon nagyot tud sebezni. Érdemes gyorsan megkeresni a páncélt, tovább élünk. Először a testét védő láncot kell lelőni, azután végezhetünk csak vele. Varázslatai közé tartozik a meteorzápor, a tornádó és az élőhalott-idézés. Ezek közül a tornádó a legveszélyesebb, igyekezzünk még az előtt legyőzni, hogy ezt beveti (ha mégis, akkor használjuk fel az aranykártyákat).
Az időlimit nagyon szűkös, két perc áll mindössze a rendelkezésünkre, hogy végezzünk a Necrogianttel. Ne erőltessük, ha nem megy, később, jobb lapokkal visszajöhetünk, hogy megszerezzük a második ezüstlapunkat (Blessing). Ezt alkalmazva az életpontjaink 150-re nőnek kezdéskor.







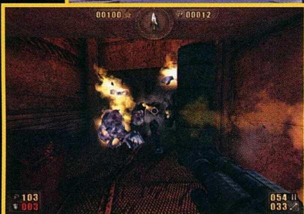


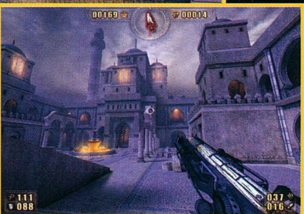
CHAPTER 2

Prison. Ez a szint csak Nightmare nehézségi fokozaton válik elérhetővé. A rosszfiúk kétféle alakban támadnak, a motoros bandita hagyományos és nehézgépfegyverrel támad, de meglehetősen lassú. Az elektromos ösztökével felszerelt börtönőr gyors, de nincs távolsági fegyvere. Az igazi veszélyt a falra szerelt gépágyúk jelentik, ezek egyetlen lövéssel képesek végezni velünk (négy ilyen is lesz ezen a pályán). Az első titkos helyet közvetlenül kezdés után találjuk meg, a szellőzőaknában. Hozzunk ide egy ládát, majd erről ugorjunk fel a Painkiller ugrással. Az első aranykehely itt lesz elrejtve. A második titok a mosókonyhában lesz, a csatornarendszerben, itt azonban csak lőszer lett elrejtve. Az utolsó két titkos részt csak akkor nyithatjuk meg, ha már befejeztük a pályát. Két lezárt ajtó is megnyílik, az egyik a börtönblokk harmadik emeletén, a másik pedig az irodai szinten (mindkét helyen aranyserleget találunk).
Az ezüstkártya (Replenish) megszerzésének feltétele az, hogy ne használjuk a szinten a karóvető másodlagos tüzelési funkcióját (robbanó lövedék).

Opera House. Három újabb ellenféllel ismerkedhetünk meg. A fúvócsöves ninja nagyon kellemetlen ellenség, szinte mindig talál. A tűzlabdát dobáló szamuráj csak első látásra tűnik veszedelmesnek, a karóvetővel szemben nincs esélye. A karmos, ugró kreatúra meglehetősen gyors, de csak csoportosan okozhat veszélyt. Kezdés után rögtön meglesz az első titok, mégpedig a kerítés mögötti kuka másik oldalán (kehely). Ide csak úgy tudunk feljutni, ha kukákat tolunk a kerítés mellé, majd azokról átugrunk a másik oldalra. A második rejtett rész a lépcső alatt lévő kis hajóban van, oda csak leesni tudunk, mégpedig úgy, hogy felugrunk a harmadik szinten a korlátra, majd onnan le a hajóba. A harmadik titkos hely a színpadon lesz, ide a nedves padlótábla segítségével ugorhatunk fel. Alaposan derítsük fel a páholyok környékét, mivel az egyik beugróban ezüstpáncél és egy kis élet lesz. A negyedik titok a játék egyik legnehezebb ugrálós része, a lépcsőház korlátja, az oszlopok dísze és a boltív széle segítségével kell felugrálnunk a mennyezet tetejére (újabb kehely).
A szint kártyájának előhívásához legalább 100 lelket kell összegyűjtenünk. A jutalmunk egy aranykártya (Speed) lesz, mely alkalmazása után gyorsabban mozgunk.









Asylum. A diliházban kétféle ellenfél támad ránk. Az emberi roncs meglepően nagyot ugrik, vigyázzunk vele. A kényszerzubbonyos őrült felrobbantja magát, érdemes távolról likvidálni. Az első titkot a kertben találjuk meg, a híd tetején (megahealth). Ide úgy juthatunk fel, ha nekidöntjük az oszlopot az építménynek, majd azon felfutunk a tetőre. A második titok a házfal egyik be-

ugrójában van. Álljunk szembe a bejárati ajtóval, majd vizsgáljuk meg lámpafénynél a jobb oldali falat. A kiálló téglákon felugrálhatunk az emeleti beugróba, majd onnan át az ajtó másik oldalára, ahol újabb ereklyét találunk. A harmadik titok a szint befejezése után nyílik meg ismét abban a teremben, ahol egy pentagramma van a padlóra rajzolva. Itt két aranykereszt lesz a jutalmunk.
A szint aranykártyája a Fury, mely kétszeres sebzést ad. Ez úgy hívható elő, ha ezen a pályán csak a Painkiller fegyvert használjuk.

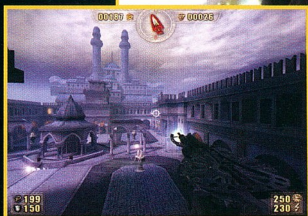
Snowy Bridge. Ismét ninják és szamurájok lesznek az ellenfeleink, de egy fokkal veszedelmesebbek. A ninják dobócsillaggal lettek felfegyverezve, a szamurájok jéglabdákat lőnek ki. Különösen veszélyesek, ha halálos sebet kapnak, mivel eltörik a fegyverüket, minek következtében a környéket jéggyűrű lepi el.
Az első titok a hídon lesz, ott, ahol a páncélt találjuk a vastag csövön. Menjünk végig a csövön, majd a járat végén, a jobb oldalon menjünk be a titkos helyre (lőszer). A második titkos hely azon a részen található, ahol létrával fel kell menni a toronyba. A torony első szintjén lesz egy vékony kiszögellés, ennek segítségével juthatunk el a torony mögé. Ugráljunk folyamatosan, a jutalom nem marad el (megahealth). A harmadik titokhoz csak a híd utáni mészárlás után juthatunk el, ekkor nyílik meg a második feljáró azon a részen, ahol az első páncélt megtaláltuk. A vastag cső bal oldalán menjünk végig, majd másszunk fel a lépcsőn. Az emelvény tetején lesz két aranykereszt, csak át kell ugrani értük. A negyedik titok a hatalmas raktáráruházban lesz, a hátsó épület mögötti szűk járatban (lőszerek). Az ötödik helyet még azelőtt kell felderítenünk, hogy ráugranánk a sífelvonó tetejére. Másszunk fel a létrára, majd onnan ugorjunk le balra. A tartópillérek egyikén lesz egy újabb kegytárgy. Az utolsó titkos helyet nagyon egyszerű megtalálni, az utazás után másszunk fel a létrán, majd kerüljük meg az épületet (ezüst páncél).
A szint ezüstkártyájának (Dark Soul) felfedéséhez mind a hat titkot meg kell találnunk. A kártyát alkalmazva már 50 lélek begyűjtése után átkerülünk démon módba.

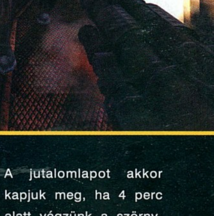
Town. A hagyományos, húscafatokat dobáló zombik mellett megjelentek a lángoló söprűn lovagló boszorkányok és a sámánvarázslók is. Ez utóbbiak különleges támadása a hullák felemelése és hozzánk dobása.
Az első titkos hely rögtön a kezdés után található egy égő ablak mögött (aranykereszt). Toljuk az ablak alá a szekeret, majd ugorjunk fel a tetőre, onnan meg be az ablakon. A második rejtett hely is a közelben van, ide csak a Painkiller ugrással juthatunk fel. Ez pont szemben lesz az első titokkal, megfelelő helyről láthatjuk a sarokban virító megahealth-t. Toljuk a sarokba a szekeret, majd erről ugorjunk fel az emelvényre.
A harmadik titok is egy lángoló ablak mögött lesz, ide a kiégett tetőn keresztül ugorhatunk fel (a közelben lesznek először kúszó szörnyek). A negyedik rejtekhely abban az épületben lesz, melynek a sarkában óriási lyuk tátong. Itt is a szekeret kell a megfelelő helyre eltolnunk, majd arról átugranunk a tetőre. Az ötödik titok abban a sikátorban lesz, ahol a kúszó szörnyek előjönnek a koporsókból. Itt lerobbanthatunk egy erkélyt, melyről átugorhatunk a szemben lévő házsor egyik ablakába.
A pályakártya ismét aranylap (Double Haste), de ezt csak úgy kapjuk meg, ha csak karóvetőt (a fegyver másodlagos funkciója is tiltott) alkalmazunk.

Swamp. A második fejezet főszörnyét kezdetben fegyverrel nem sebezhetjük meg, inkább lőjük szét a lábánál megjelenő metánbuborékokat. Ezután lőjük ki a fix buborékokat sorban, majd várjuk meg, hogy eltűnjön a láthatatlanság a szörnyről. Addig, amíg el nem oltja a buborékok helyén feltörő tűzoszlopokat, addig sebezhető. Kétféle támadása van, ezek közül a vízcsápok a veszélyesebbek. A mágikus támadást egyszerűen kerüljük el.







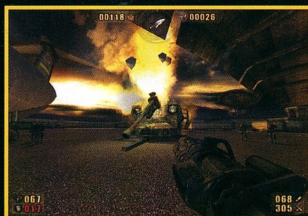


A jutalomlapot akkor kapjuk meg, ha 4 perc alatt végzünk a szörnnyel. Az új aranylapunk a Dexterity, mely segítségével kétszer olyan gyorsan töltjük újra a fegyverünket.

CHAPTER 3

Train Station. Új ellenfélként jelenik meg az első világháborús zombi katona, aki időnként mustárgázzal bombáz a távolból. Nagy kedvenc ezen a szinten a lángszórós, őt érdemes először lefagyasztani, majd darabokra lőni, máskülönben túl sok lőszert el kell rá pocsékolni.
Az első titkos hely még a pálya legelején, az alagútrendszerben található egy kis beugróban (lőszer). A második titkos hely a jobb oldalon álló vonat nyitott vagonjában van, ezt csak akkor látjuk tisztán, ha bekapcsoljuk a lámpát (két aranykehely). Ezután jön az utasellátó, ott fel kell ugranunk az első emeletre (aranykehely). Ezt csak a Painkiller ugrással tudjuk kivitelezni. A legkönnyebben a könnyű lámpatestekkel tudjuk ezt a manővert végrehajtani. A negyedik helyen megahealth vár (a pálya vége előtti nagy csarnokban), ide is csak a Painkiller ugrással juthatunk fel.







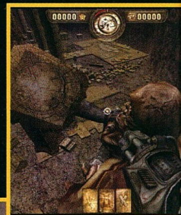
Ezen a szinten csak úgy tudjuk begyűjteni a jutalomkártyánkat (Soul Catcher), ha nem gyűjtünk be egyetlen lelket sem. A kártya hatása állandó, a közelben lévő lelkeket beszippantja.

Abandoned Factory. Hat rejtett hely is el lett rejtve ezen a szinten, érdemes ezeket felkutatni. Az első rögtön a második nagy téren lesz egy féltetőn (lőszer), két ellenfél is támad onnan. Oda Painkiller ugrással lehet feljutni, a nagy csíkos kampó ideális erre a feladatra. A második titok (kehely) azon a részen van, ahol hatalmas égő üstök sorakoznak egymás mellett. Az egyik tetején azonban még ott van a tető, ezt le lehet lőni onnan. Toljunk el egy nagy ládát (a forgó pengékkel kell a sarkát meglökni, akkor könnyen mozog). A mellé gurítsunk egy hordót, onnan ugorjunk a láda tetejére. Onnan fel a falra, majd be az üstbe. A harmadik titok a két nagy tartály mellett lévő kis szobában van (lőszer, kis élet). A negyedik titok az egyik tartály tetején lévő páncél, oda is csak Painkiller ugrással tudunk feljutni. Az ötödik rejtekhely egészen a játék végén található, a kijárat mellett látunk egy hatalmas, henger alakú épületet, annak a tetejére kell feljutnunk. Ugorjunk rá a kis szegélyre, majd azon végigaraszolva keressük meg az épület mögötti létrát, másszunk fel rajta, majd gyűjtsük be a jutalmunkat (két aranykehely). Essünk le a tetőről (azért arra ügyeljünk, hogy életben maradjunk), majd a kis ládák segítségével derítsük fel az oldaljáratokat (a ládákat toljuk a szegélyhez, majd ugorjunk rájuk). Az egyik ilyen járatban lesz az utolsó tikos rész (páncél, lőszer).
A szint ezüstkártyája egészen kivételes, segítségével pályánként kétszer is használhatjuk az aranykártyákat (Forgiveness). Nem egyszerű megszerezni, a kritérium nagyon szigorú. Egy démoni átalakulás során meg kell ölnünk legalább harminc ellenfelet. Erre a legnagyobb esélyünk a pálya végén lévő nagy csatában lesz, de csak akkor, ha alaposan felkészülünk rá. Intézzük úgy, hogy ide pontosan 65 lélekkel érkezzünk, ezután már elegendő egyetlen lelket begyűjtenünk, hogy átkerüljünk démon módba. Igyekezzünk minél több katonát magunk köré gyűjteni, akkor kezdjük a küzdelmet, amikor már elegendően vannak körülöttünk.

Military Base. Két új ellenfél is debütál, a harckocsi és a tüzérségi löveg. Mindkettőt ki lehet lőni, 5-6 rakétától felrobbannak (démon módban ezeket is egy lövéssel meg lehet semmisíteni).
Az első titok azon a részen található, ahol a teherautó betöri a bázis kapuját. Itt van egy kis őrtorony, melynek az oldalán fel van állítva három hordó. Óvatosan ugorjunk fel ezekre, majd vegyük fel a kelyhet. A második rejtekhelyet a repülő belsejében találjuk; a ládáról felugorhatunk a létrára, mely felvisz a felső szintre (lőszer, megahealth, arany páncél). A harmadik rejtekhely is itt lesz: menjünk ki, a repülő motorján ugorjunk fel, majd másszunk fel a gép törzsére. A felhajtott orrrészben lesz néhány láda lőszer. A negyedik titok a rakétasiló aljában lesz, a titkos járatban egy aranykehely lapul. Az ötödik az utolsó hangár mögött található (aranykehely). A hatodik ilyen hely a legelső hangár tetején lesz, oda csak a repülő tetejéről juthatunk fel (a farokrészen felfuthatunk). A hetedik titkos hely egy egész kis kaszárnya, ez közvetlenül az előbb említett hangár mellett található (nincs elrejtve, csak véletlenül mehetünk el mellette).
A kártyalap megszerzéséhez az összes ellenfelet meg kell ölnünk. A három kaszárnyában lesznek olyan katonák, akiket a műszer nem jelez. Itt az a trükk, hogy a hátsó ajtón kell bemenni, az ellenfelek csak ezután jelennek meg. Ne felejtsük el meglátogatni a hetedik titkos helyet, itt is lesznek ellenségek. A kártyalap amúgy a Greed, amely megduplázza a tárgyakban lévő arany mennyiségét.









Ruins. Ő a harmadik fejezet főszörnye, először is meg kell szabadítanunk a kalapácsától. Lőjük ki a kezéből, majd végezzünk a szörnnyel is. Ügyeljünk arra, hogy mindig ugorjunk fel, amint lecsapni készül a kalapáccsal (így nem sérülünk).
A kártyalap megszerzéséhez (Iron Will) egy perc húsz másodperc alatt kell végeznünk a szörnnyel. Használjunk a kártyalapokat, azok nélkül nem hiszem, hogy lehetséges lenne teljesíteni a feladatot. Az Iron Will lap egyébként teljes sérthetetlenséget ad, érdemes érte küzdeni.

CHAPTER 4

Castle. Ezen a szinten három új ellenfél is bemutatkozik. Az első a harci kutya, melynek különleges támadása a lángoló gurulás. A hóhércsuklyás óriást alapállapotban nem lehet sebezni, először fagyasszuk le, csak ezután támadjuk. A csontvázkutyákat még feléledésük előtt megsemmisíthetjük, de a közelünkbe semmiképpen ne engedjük őket, elveszik az addig összegyűjtött lelkeinket. Az első titkot a híd alatt találjuk meg, a három boltív alatt három kegytárgy lett elrejtve. Ezeket fel lehet szedni, mindössze egy megfelelő időzítésű ugrást kell végrehajtanunk. A második titok a kastély udvarán lesz a roskadozó féltető alatt (lőszer). A harmadik rejtekhely (két aranykehely) eléréséhez fel kell másznunk az előbb említett féltetőre, onnan lehet felugrani a várfalra (fussunk neki, majd a végén ugorjunk oldalra). A negyedik hely a középső kastély tetején található, oda létrával lehet csak feljutni (arany páncél). Itt másszunk fel a várfokra, majd ugorjunk át a legközelebbi ház tetejére. A tetőn lesz az ötödik titok (megahealth). Menjünk körbe, majd keressük meg az a bástyát, ahol már messziről látszik egy arany kehely. Ez lesz a hatodik rejtekhely, ide már csak át kell ugranunk. Az utolsó tikos helyet a pálya befejezése után találjuk meg a kastély udvarán lévő házikóban (lőszer, arany kehely).
A jutalomlap megszerzéséhez össze kell gyűjtenünk hét darab kegytárgyat. Három a híd alatt lapul, kettő a féltető mögötti várfalon, egy a bástyán, egy pedig az udvaron álló házban. Ez az aranylap nagyon fontos, használatával négyszeres sebzést érhetünk el (Rage).

The Palace. Új ellenfelet üdvözölhetünk körünkben, a pajzsos keresztes lovagot. Amikor védeke-

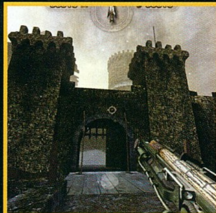
zik, szinte sebezhetetlen, érdemes ilyenkor megkerülni, és hátba támadni. A fagyasztás ellene is hasznos, használjuk. Az első titkos hely az udvaron lesz, ahol négy oszlop ferdén rádőlt a mecsetre. Fussunk fel rajtuk, majd onnan ugorjunk rá a kék párkányra. Szaladjunk rajta végig (balra, majd ahol lehet, ugorjunk át a bal oldalon lévő oszlopra). A tikos helyen mindössze két láda található némi arany kíséretében. A második rejtekhelyen egy megahealth virít az oszlop tetején, nehéz eltéveszteni. Az egyik falon lesz egy létra, másszunk fel, majd az ablakok segítségével ugorjunk át az egyik oszlopfőre. Innen rá a középső épület kupolájára, majd onnan át a megahealthhez. A harmadik titkos hely eléréséhez igénybe kell vennünk egy új eszközt, az ugrópadot. Nem mindegy, hogy melyik részén érkezünk rá, ettől függ az ugrás íve. Navigáljuk úgy az ugrást, hogy a tetőn lévő repedésen száll-junk keresztül, majd menjünk el a szemközti mecset homlokzatán virító kegytárgyhoz. A negyedik titokra csak akkor derül fény, ha már befejeztük a pályát. A felső karzaton (lépcsők között) kinyílik egy ajtó, ott találjuk meg az utolsó kegytárgyunkat. Az összes ellenfél kivégzése után azonban még nincs vége a mókának, négy tűzlabda-hajigáló óriás keresztes vitéz támad ránk. Nincs bennük semmi trükk, elegendő sebzés után kifekszenek.

A szint kártyáját nagyon egyszerűen előhozhatjuk, ne vegyünk fel egyetlen páncélt sem. A kártya ezüstlap (Vitality) az alap életerőnket megemeli 150 pontra.

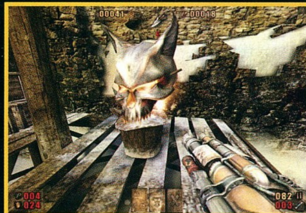
Babel. A keresztes vitéz továbbfejlesztette íjász képességét, most már egyszerre három tüzes nyílvesszőt lő ki, kicsit nehezebb lesz kitérni a lövedékek elől.

Az első titkos helyet ott találjuk, ahol a hatalmas kőtömbök folyamatosan veszélyeztetik az átjutást. Egyelőre ne menjünk be, inkább kerüljük meg az egész épületet. Rengeteg ellenfélen kell keresztülverekednünk magunkat, de ez ne törje le a lelkesedésünket, a jutalmunk nem marad el (megahealth, arany páncél, lőszerhegyek). A második titkos hely ott lesz, ahol a padló leszakad alattunk, itt a külső ív egyik beugrójában lesz egy aranykereszt (közvetlenül mellette lesz a létra a felső szintre). Ezen a felső szinten szintén lesz még egy ilyen kőből készült létra, ezen keresztül juthatunk el a harmadik titkos helyre (lőszer, kehely, megahealth). A pálya befejezése után ne rohanjunk el, vár még ránk két titkos hely. Elképzelhető, hogy programhiba, de az is lehet, hogy a lengyel fejlesztők vicceltek meg a játékosokat a lebegő kőtömbökkel. Menjünk vissza az átjárót elzáró kőtömbökhöz, majd toljuk el a kockákat (teljesen súlytalanok lettek, de az erőhatás következtében mozgathatók). Toljuk le őket a lépcsőn (vigyázzunk, mert mindenen átmennek, még a föld alá is besüllyedhetnek), majd a Painkiller másodlagos funkciójával húzzuk le addig, hogy rá tudjunk ugrani. A negyedik kegytárgy (és egyben titok) az egyik lámpaburában lett elrejtve: ha alaposan megvizsgáljuk, akkor látjuk a sárgás fényt kiszűrődni. Navigáljuk alá a kőtömböt, ugorjunk rá, majd a Painkiller segítségével húzzuk fel magunkat arra a szintre. Az ötödik titkos hely a jobb oldali tornyok közül a középsőben lett elrejtve. Ezt is hasonló módszerrel érhetjük csak el.

A kártyalap megszerzéséhez a szinten található összes lőszerességet fel kell szednünk, ehhez viszont meg kell találnunk a titkos részek közül legalább hármat. A lap neve Double Time, és 20 másodperccel megnöveli az aranylapok hatását.







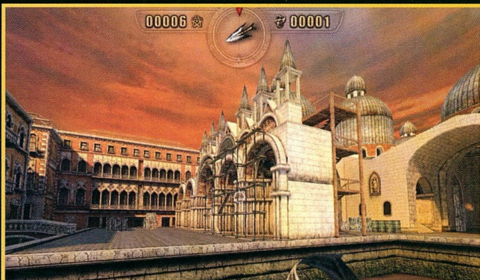








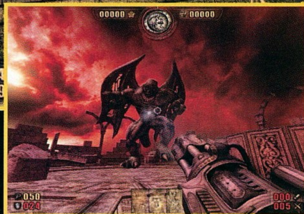




Forest. Ez a szint csak Trauma nehézségi fokozaton jelenik meg. Kedvenc repülő boszorkányaink visszatértek, ezúttal azonban jóval gyorsabbak. Nagyon nehéz szint, rengeteg ellenfél támad egyszerre. A csontvázkutyák ellen a rakétavető a leghatásosabb, ügyeljünk arra, hogy ne kerítsenek be. A vámpírokat a fagyasztóval érdemes először lekezelni, majd szétrobbantani. A boszorkányok mindig ugyanazon a ponton jelennek meg, itt várjunk rájuk, így egyszerűbben végezhetünk velük. A szint vége felé megjelenik két hatalmas szörny, őket a fejükön tudjuk csak megsebesíteni (a négyszeres sebzést azért nem bírják).









Az első titkos hely jól látható, magasan a romok tetején virít két ereklye. Fel lehet érte mászni a romokon, majd át az indákon, csak elég nagy ügyességet igényel. A második tikos hely már nem ilyen nehéz, a bokrok között lett egy kereszt elrejtve egy üregben.

Ezen a pályán kapjuk meg az utolsó kártyalapunkat (Divine Intervention), de csak abban az esetben, ha egyetlen kártyát sem használunk a szint teljesítéséhez (nem elég az aranylapok mellőzése, ki kell szednünk a pálya előtt az ezüstlapokat is). Az utolsó lap lehetővé teszi, hogy ingyen lecseréljük bármelyik kártyalapunkat.

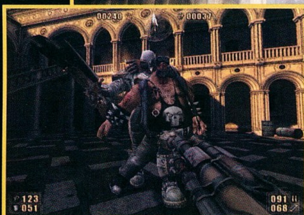
The Tower. Alastar a negyedik szint főszörnye. A tetőn kezdünk, majd ahogy az életereje fogy, úgy kerülünk lejjebb egy szinttel mi is. Kezdés után azonnal fussunk körbe, majd gyűjtsük össze a lőszeres ládákat és a páncélt. Legjobb, ha a chaingunt használjuk ellene, ezzel pillanatok alatt végezhetünk a repülő démon első formájával. A zuhanáskor bekövetkező sérülést csak úgy tudjuk elkerülni, ha úgy állunk meg, hogy pontosan egy oszlopra essünk rá. A legalsó szinten található szobrok töltik fel a démon életerejét, ha az teljesen elfogyott. Ezt a pillanatot kell kihasználnunk, hogy minél több szobrot szétromboljunk. Ezután megint lőjük le a démon életerejét, majd fejezzük be a szobordöntögetést. Ezután már egyszerű a dolgunk, csak szét kell lőni a magára maradt démont. A szintidő ezen a pályán öt perc, ez könnyedén teljesíthető a megfelelő lapok használatával. Az új lapunk neve Triple Haste, ennek segítségével nyolcadrészére lassíthatjuk le az idő múlását.

CHAPTER 5

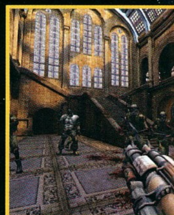
City on Water. Az utolsó fejezetben mindjárt két új ellenfél is bemutatkozik. A szöges baseball-ütővel felszerelt rosszfiú molotov koktélokat hajigál a távolba. A koponyafejű démon előszeretettel tartja maga előtt a társait fedezéknek. Használjuk a fagyasztást ellene, az mindig bejön.

Az első titkos hely közvetlenül a kezdőhelyen található, csak azt a nagy, nehéz ládát kell elhúzni az útból. Használjuk a Painkiller másodlagos funkcióját, azzal leemelhetjük az ott lévő ugrópadról. Akinek ez túl lassú lenne, az görgesse ide az első hídon található világos színű hordót, majd azzal robbantsa szét a ládát. Az ugrópad segítségével feljuthatunk a szemközti torony legtetejére (megahealth, kegytárgyak). Óvatosan ugorjunk le, egyszerre csak egy szintet (a középső́n lesz egy arany páncél is). A második titok közvetlenül a híd után lesz (ahol a hordót megtaláltuk). Jobb kéz felé lesz egy kis épület, abban van egy sötét beugró, ahol egy lőszeresláda lett elrejtve (lámpával könnyű megtalálni). A harmadik tikos hely is a közelben lesz, közvetlenül a házsarok és a tenger találkozása után lesz egy kis beugró. Ez csak úgy tudjuk elérni, ha ugrás után még a levegőben irányt változtatunk. A negyedik rejtekhelyet a legnehezebb elérni, ide tényleg akrobata ügyesség kell. A három kupolás mecset mellett lévő épület második szintjén van egy kereszt jól látható helyen. Ide feljutni viszont rémálom: háztetőkön kell átugrálni, ablakdíszeken kell nekifutni, apró párkányokon kell megkapaszkodni. Állítólag a mecsetek mellett lévő kis tornyokról is át lehet ugrani, szerintem az a nehezebb. Az ötödik titok a szökőkút falában rejtőzik: a lejárat egy pincébe vezet, ahol aranykeresztet és lőszert zsákmányolhatunk. Az utolsó titkos hely a pálya befejezése előtt található közvetlenül. Ne menjünk át az utolsó ellenőrző ponton, inkább kerüljük meg a nagy épületet, a mögött lesz a hatodik titok (kis életerő).









A pályán megszerezhető kártya neve Last Breath, alacsony életerő esetén regenerálja az életpontjainkat. A begyűjtéséhez meg kell találnunk mind a hat titkos helyet.

Docks. Új ellenfél nem lesz, mindössze régiek kaptak új felszerelést. A koponyadémon újítása, hogy ha meggyújtja a fejét, akkor rövid ideig sérthetetlen lesz. Az iszákos rocker lehány, ha a közelünkbe jut, érdemes már távolról kilőni a kezéből az üveget. A rakétavetős punkok veszedelmesek, még a rocket jumpot is bevetik szükség esetén.

Az első tikos részt nagyon egyszerű megtalálni, mindössze fel kell jutni a kezdőhelyen lévő viskó tetejére. Szaladjunk fel a tartópillér tetejére, majd onnan essünk le az épületre (arany páncél, lőszer). Itt lesz a második rejtekhely is, pontosan alattunk egy kis felvonóban (lőszer, megahealth). Számítsuk ki jó alaposan azt az ugrást, nem egyszerű feladat pontosan a kosárba ugrani. A harmadik, negyedik és ötödik rejtekhely egészen elborult helyre lett téve, a hatalmas, víz fölé nyúló daruk legtetején (ott vannak, ahol először kell felfelé lifteznünk). Ezeket a kegytárgyakat csak az igazán elborult játékosoknak ajánlom, nagyon ki kell centizni az ugrásokat. A hatodik rejtekhely azon a részen van, ahol a csontvázfejű démonok előrobbannak a teherautók platójából. Itt a falról kell felugranunk a lépcsőkorlátra, majd onnan annak a tetejére (kehely). A hetedik titkos hely (megahealth) azon a részen van, ahol egy daru felrobban, és rakétások egész hada ront ránk. Itt lesz egy tartópillér az épület mellett. Menjünk a belsejébe, majd fussunk fel a ferde merevítőkön. A nyolcadik titok eléréséhez kövessük a falon végigfutó párkányt, innen leeshetünk a ház oldalában lévő kereszthez. A kilencedik hely a második liftezésnél lesz, az itt lévő ház tetején megahealth és lőszer vár (itt is a daruról kell leugranunk). A tizedik hely közvetlenül az utolsó ellenőrző pont előtt lesz, ott, ahol a fedélzeten a nagy sárga tartály található. Ugorjunk fel a kis ládáról a ferde tatrészre, majd a kéményen fussunk fel egészen a hajó tetejére (kehely).











A kártyalap (Confusion) előhívásához annyit kell tennünk, hogy legalább háromszor átváltunk démon módba. Ez nagyon nehéz, de ha nálunk van a Dark Soul és a Soul Catcher lap, nem lehet gond.

Old Monastry. A szerzetesek és a boszorkányok visszatértek. Öreg barátaink ezúttal fáklyával és tapadó bombákkal harcolnak. A kaszás démon nem veszélyes, csak ha közel engedjük magunkhoz.

A pálya új elemmel bővült, csak akkor juthatunk tovább, ha felszedjük a lángoló pentagrammákat.



Az első titok a kút falában lett elrejtve (kehely), ügyes időzítéssel könnyedén beugorhatunk. A második kereszt a kápolna tetején feszül, oda a harangtoronyból tudunk kiugrani. A harmadik titok (kereszt) szintén jól látható, ide a monostor sziklájáról tudunk átugrani. Az utolsó titkos hely eléréséhez ki kell másznunk a monostor egyik ablakán (közvetlen közelében volt egy csillag), onnan ki a tetőre, ott a kegytárgy a fal mellett. A kártyalapunk megszerzéséhez mindössze annyit kell tennünk, hogy az életerőnket 50 pont felett tartjuk. Az ezüstlapunk (Soul Redeemer) megnöveli a lelkek gyógyító hatását.

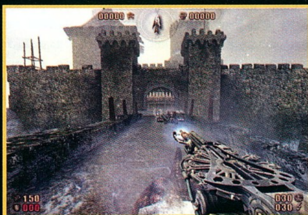
Hell. És megérkeztünk a várva várt nagy küzdelemhez, ahol magával Luciferrel kell megbirkóznunk. Őt csak démonmódban tudjuk megsebezni, ehhez azonban meg kell ölnünk 66 szellemet. Lucifert észre fogjuk venni, nem olvad a környezetbe. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a megidézett szikladarabokat szépen visszapasszoljuk neki, majd amikor a levegőbe dobja a kardját, azt támadni. Három-négy sikeres találat után kifekszik, kár, hogy nem látjuk az életerejét.

Az első titkos hely a nagy katapult alatt lesz, egy bronz páncél. A második a gombafelhő közelében lévő romos ház tetején lesz, egy aranypáncél. A harmadik rejtekhely (aranypáncél) a lebegő szikladarabok egyikén lesz jó magasan (egy közeli dombról tudunk csak átugrani). Az utolsó két titok a víz melletti romos házakban lett elrejtve (arany páncél, megahealth).

Az utolsó kártyalap neve Mercy, segítségével háromszor tudjuk használni az aranykártyáinkat.

Mocsy







Pusszanat mindenkinek. Klassz kis hónap van mögöttünk, ha nekem kellene az egész újság intróját írnom, örvendeznék pölö a sok E3 stuffnak, a Gamer tábornak, meg persze annak is, hogy mostantól filmekkel látunk el titeket a játékok helyett, meg ilyesmik. Nekem azonban levrov intrót kell most írnom, illetve tulajdonképpen nem kell, csak szoktam, mert vannak ilyen megkövesedett konvenciók, na mindegy, nem lényeg, szóval én maximum annak tudnék itt lelkendezni, hogy például vagy valami, de még sorolhatnám. Na, de tulajdonképpen tényleg mindennek tudok örülni itt is, remek kis hely örülni ez is, csakúgy, mint bármi más hely, mert hát tényleg jó dolog minden, amit előbb felsoroltam, és még ehhez az is hozzá jön, hogy ebben a hónapban relatíve keveset láttam a Törd-öt, akkor már bizony kijelenthetjük, hogy a világ tulajdonképpen mégiscsak szép, de bizony ám. Arról már nem is szólva, hogy mindjárt itt a nyár, vége a sulinak, jönnek a szabadságok, és még ezernyi klassz dolog. Addig is, hogy legyen nektek mivel eltölteni az időt, gondoltam, csinálok egy újabb levrovot.

A méltatás módja. Hellóka Brazilovics! Először is köszike, hogy kitetted a rajzom (készül a folytatás:). **(Huhh, Korrekektorovics szélütést fog kapni tőled... Braz)** ***(A próféta beszélt belőled – a korr.)*** Továbbá nagyon érdekes és jó leveleket kaptam a Lextrában. A SEGGEM-es levél teljesen levert a lábamról, mondhatnám, seggre ültem tőle:). Továbbá nagyon megtetszett az a levél, ahol az író nagyon szép szavakkal ihlet titeket, a szerk.-et és magát a lapot. Ez nagyon vagány levél volt, én is pont így érzek csak épp képtelen vagyok ilyen szépen kifejezni magam:). De tényleg, nagyon sokan így éreznek még szerintem, úgyhogy mindenesetre vegyétek komolyan a levelet. Na, mostanra ennyi. Csákány! (Kis Róbert László)

Elmondom, mi van. Mi tényleg szinte minden levelet komolyan veszünk, egy-két atomhülyegyerek megszólaláson kívül. Elvégre is a lapot olyannak kell megcsinálni, amilyennel a lehető legelégedettebbek vagytok, hát naná, végtére is ebből keressük zsírosra magunkat, és ebből a léből futja a két újságleadás közötti csendes-óceáni kuplerájok látogatására is. Ha meg méltatni akartok minket, nem kell ám visszafogni a levélírást csak azért, mert nem érzitek költőnek magatokat, elég, ha csak annyit írtok, kurva jók vagytok skacok. Na, ilyen eccerű.

A kritika módja. Fénycső Brazil! Szerintem az újságotok nagyon gyenge, kritikán aluli és igénytelen! Csak az első 132 oldal és a DVD a király, a profi munka, a többi egy rakás szar! Ráspoly

Mondom, bírjuk mi a kritikát is, és nem is tagadjuk, hogy van ilyen. Íme, itten van rá a példa, ni. Egyszerűen, kendőzetlen módon elmondja, így kell ezt, ne féljetek, nem harapunk. (Deeeeehogyneeeeem...)

Gulasch. Hi Brazil! Éppen gondolkoztam rajta, hogy a híres nagy magyar játékkészítő csapatok miért nem magyar történelmi RTS-t csinálnak, vagy miért nem Mo.-on játszódó FPS-t készítenek? Lusták gondolni a magyar emberekre? Kinek kell a WarCraft klón Exigo, amikor ugyanígy (szép grafika stb.) meg lehetne csinálni a Szabadságharcokat, vagy a magyar középkort. Ehhez a témához kapcsolódva szeretnék valamit mondani: Milyen röhejes a magyar nép leírása a Back to Warban, 1300-tól folyamatosan vereséget szenvedtek a magyarok... Mátyás király, Nándorfehérvár, Hunyadi János hol marad? Pedig a szomszédai vagyunk Ukrajnának, és egy ukrán cég alig tud rólunk valamit. Na, viszlát: Andrys (Pál András)

Légy erős, nem csak az ukránok tudnak rólunk keveset. A nagy kacsaúsztató másik felén például a legtöbb ember még csak azt sem tudja, hogy létezünk, ha meg igen, akkor sem tudja pontosan megmondani, hogy Ázsiában merre található az ország. Ez nem azért van, mert olyan kevés információ lenne fellelhető a magyar népről, hanem mert a legtöbb, jólétben eltunyult agyú emberszabású nem kíváncsi a tévésókon kívül semmire, illetve de, csak botrány legyen vagy szex. Nem mintha utóbbi kettőből kevés lenne országunkban, de nem ettől hangos a világsajtó, és ez nem is olyan nagy baj. Persze, nem csak minket nem ismernek sokan, ez elmondható az összes kis, de még nagyobb népről is. Tedd a szívedre a kezed, ha most az említett ukránokról kellene néhány történelmi személyt és eseményt kiemelni, akkor tudnál sok mindent felsorolni? Bevallom őszintén, én nem nagyon, és ebből jól látszik, hogy én is itt ülök a jólétben, és tunyulok ezerrel. Az persze más kérdés, hogy ha az említett példában felhozott történelmi jellegű programot készítenék, akkor ezerrel kezdeném el feltúrni a könyvtárakat, hogy pontos információkat közöljek, ez lenne a minimum, amit elvárhatnak tőlem, és én is magamtól. De hát nem vagyunk egyformák.

Visszatérve az ismernek, vagy nem ismernek minket témára, és a miért nem csinálnak a magyar fejlesztők magyar történelmi csatákat feldolgozó programokat kérdésre, a választ már meg is kaptuk. Az ezen a bolygón fizetőképes keresletet képző embertömegek valszeg nem találnák kimondottan izgalmasnak a történetet, lévén világtörténelmi szinten nem túl monumentális (mit nekik néhány tízezer halott) csata egyik sem, fantasynek nem vagyunk nagyon jók, sci-finek meg végképp nem, de azt hiszem, utóbbi kettőt a franc se bánja. A magyar piac pedig nem tart el egy komoly fejlesztőcsapatot jelenleg, sajnos. Szóval én így látom, hogy ezért csinálnak hazánk tehetséges fiai „WarCraft klónt", de ez nem baj, ha másért nem, hát legalább egy-két intelligensebb játékosnak feltűnik, hogy dikmáhe, ez má megin valami hángéri dolog, mi a fene lehet ez, mert tökjó izék érkeznek onnan, he.

(Sóhajtás, jó nagy). Megkaptad a levelem (ezt)? **(Szerinted? Braz)** Melyik jobb, sörízű gumimaci, vagy gumimaci ízű sör? (Gery)

Próbáld ki mindkettőt, és dönts te magad. Valami olyan helyen tedd ezt, ahol nem gond, hogy ordítva sugárban telehányod a környezetedet. Jaaaa, ez poén volt? Haha. Édes kis bolondjaim, hát úgy szeretlek titeket...

Játékokról, olvasói szemmel. Hellóka! Hát érdekes témát adtál fel nekünk, amiről gondolkozzunk. Személyes véleményem, hogy a játékok gyengültek is egy cseppet, de a fő baj az, hogy már minden volt. Semmi új műfajt nem tudnak már produkálni, ami nem lett volna (kivétel Molyneux mester The Movies-a, amelyre azért nagyon kíváncsi vagyok, de szerintem az is a tycoon stílusba fog valahogy beilleszkedni)! ***<Szerencsére tévedsz! Lily>*** Inkább a stílusok összeolvasztásával próbálkoznak, de már az sem új, a War3 óta már majdnem minden RTS tartalmaz fejlődhető hősöket. Már lassan minden ötvözésből is kifogytak (lásd Giantz, Hostile Waters, War3, Battle Realms). A menő témákat pedig már majdnem teljesen kiaknázták. Például a második világháború mindenki kedvenc témája. Annyi shooter meg RTS, RTT jelent már meg, és még mindig kínozzák. Nem tagadom, én is nagyon kedvelem ezt a témakört, meg igyekszem is minden játékot ezzel kapcsolatban beszerezni, de azért már mégis sok, hogy mennyi minden megjelent, és még meg fog jelenni! Szintén annak köszönhetően, hogy már minden volt, nincs meg az a feeling az új megjelenő játékoknál, mint ezelőtt 5, 4, esetleg három évvel. Még emlékszem, amikor először játszottam a StarCrafttal: jujj, de vagány robotok (SCV), né, de csúnya görcs narancssárga kis monstrumok (Zergling), na hamar rájuk azokat a csúcs robotokat! És ekkor megtanultam, hogy az SCV-k nem a legalkalmasabbak az ellen irtására:). De aznap befejeztem még vagy 3 missziót (ne felejtsük, még kezdő, tapasztalatlan gamer voltam), és még álmomban is StarCraftoztam. És ez még jó pár játékkal így volt a kezdeti időben, amikor még ki kellett ismerni a játékokat, és még nem is volt annyi stílus. Emlékszem, amikor még nem volt gépem, és a suliban info órán játszottunk azzal, ami ott volt. Persze, akkor mindenki rá volt állva a Wolf 3D-re. Mekkora harcok folytak azért, hogy ki ülhessen annál a gépnél, amelyiken megvolt a játék. De én nem voltam akkor még nagyon FPD rajongó, inkább kerestem azt a gépet, ahol megvolt az Indiana Jones és az Atlantis titka, úgyse akartak azzal túl sokan játszani, így akik egy cseppet értettünk az akkori angol motyogásból, csodálva követtük Jones kalandjait. Mekkora élmény volt, mikor a mozi hátsó ajtajánál őrködő nagy behemótot sikerült kiütni, ahhhhhhh... Aztán a Stunts és a Street vol-

tak még nagyon kedvelt játékok. Az ülőhely iránti veszekedés után a többiek körbe állták a szerencsést, aki játszhatta a játékot, és bámultuk, mekkorákat szökik a szuper sportautókkal, vagy hogyan nyeri el az utcai versenyen a másik kocsiját. Ja, most jut eszembe még a Lotus, na, az volt az akkori legkedveltebb versenyjáték. Tehát oda akarok kilyukadni, hogy az öregebb gamerek mar egyszerűen túl sokat láttak, és nem lehet őket túl könnyen leverni a székükről. Már a Generalsnál éreztem valamit, amit nem tudtam akkor még megmagyarázni, csak valami furcsa érzés volt, nem kellemetlen, de nem is kellemes. Az volt, hogy nagyjából a StarCrafttól errefelé már annyi RTS megjelent, hogy már valami új iránti hiányérzet kezd feltűnni az emberben, hiába van ott az a gyönyörű grafika, meg temérdek egység. Egy most nemrég kezdett gamernek nem tudod bebeszélni, hogy a Monkey4-ből hiányzik az, ami az egyesben vagy más, régi kalandjátékban annyira lekötött, mert rögtön a fejedhez vágja, hogy de nézz oda, ott csak egy pár nagy pixel mozog egymás tetején, meg marha nagy írás van ott, alul, alig lehet kivenni belőle valamit. Hogy tudod ezt élvezni? A fiatal gamereknek szerintem a frissen megjelenő játékok nem okoznak még effajta csalódást, mert ez mind új, mivel nem ülnek le játszani régi játékokat szívesen, mert a grafika hamar elriasztja őket (persze tisztelet a kivételnek). De ez van! Hogy jó legyen egy mostani játék, teljesen be kell húzzon a világába, teljesen le kell, hogy kössön, másképp hamar feljön az a bizonyos vagány, meg minden, de már volt érzés, és akkor mér egy darabot el is vesztett élvezetességéből. Tehát ennyi volt személyes kis véleményem a feladott témához. Mellesleg tetszett ez az ötlet, sokkal többször kéne effajta elgondolkodtató témákat feldobnod. Tisztelettel: LordVenom

A téma ilyesfajta megközelítése is sok igazságot hordoz. De nem pont erre gondoltam, gondoltunk a múlt hónapban, hogy lassan belefásulunk a sok hasonló, néhány sablon alapján készülő programokba. Nyilván ez is benne van a kalapban, és ez sem túl jó. Aki egy pár évet eljátszadozik számítógéppel, manapság hamar arra a következtetésre jut, hogy a sablonokon kívül alig-alig akad néhány nagy ötlet. Talán törvényszerű is ez, lassan az összes kézenfekvő témát feldolgozták már, sokkal nehezebb újat kitalálni, mennyivel egyszerűbb volt ugyebár ez néhány éve, nem beszélve a hőskorról. Egy újszülöttnek azonban, mint tudjuk, minden vicc új, újszülött pedig mindig akad, akik nem is értik, miért fanyalognak a kicsit tapasztaltabbak, de nem baj, nekik is jár pár boldog év a taposómalom előtt.

Kijelenthetjük nagy bölcsen, hogy nem elég az, hogy a programok tényleg pár sablon alapján készülnek manapság, a készítők sok esetben még a sztorival sem erőltetik meg magukat, sok silány fércmű érkezik. Na ez, pont ez akart lenni a múltkori provokációs levrovrészlet lényege, és most is ez.

Szerencsére azért nem minden programra igaz ez, jelennek meg nagyon jó játékok manapság is. Másik nagy szerencse, hogy bármikor elő lehet venni egy régebbi programot, hogy nyomuljunk vele egy jót, még ha a grafika nem is pont olyan, mint amilyent az éppen aktuális „trend" megkövetel. (Zárójelben magánvélemény. Hogy mennyire, de mennyire úúútálom ezt a szót és az összes hozzá tarozó, számomra abszolút negatív jelentést... „Neked a divat mondja meg, hogy ki vagy. Neked a divat mondja meg, hogy ki vagy???")

Újságról, olvasói szemmel (blah, ma milyen kreatívan tudok címecskéket kreálni, ne is mondjatok semmit). Tsókolom Brazil bátyó! **(Ne! Ne!!! Braz)** Először is 2 gondom volna. Az uno az, hogy sok haver aszongya, hogy etikátlan a piacon a lap magatartása. A mér kérdésre azt mondják, hogy más lap hangyányival olcsóbb, és ott a teljes gáma. És igazat adok nekik, pedig feltett szándékom a Gamer védelme. Ja, még az is jó ötletnek hallatszott, hogy ha már nincs gáma, akkor legyen valami menő poszter. Mi erről a vélemény?

A vélemény az, hogy tulajdonképpen igaza van mindenkinek. Ebben az is benne van, hogy a kiadónknak is igaza van, akadnak olyan helyzetek, amikor váltani kell, és bizonyos népszerűtlen lépéseket meg kell tenni. Csakhogy és de! Most itt van a DVD film a korongon, ami ugyan nem játék, de hát játék már volt elég sok, és amíg nem fogunk tudni megszerezni normális gémeket normális árért, akkor addig nem fogunk ezen görcsölni, pont. Egybehangzó szerkesztőségi vélemény szerint egy film is ér legalább annyit, mint egy játék, persze, jól tudjuk, hogy a filmekkel sem fogunk mindig mindenkinek megelégedést okozni, ez nem is cél, sőt mi több, lehetetlen. Nyilván van, akinek a mostani film se tetszik, de ha már van egy kistesótok vagy gyereketek, aki folyamatosan a gépetekre akar nyomulni, akkor jól jöhet ez is, egy-két alkalommal biztosan le lehet vele szerelni a kiskrapekot, aki inkább a rajzfilmet választja a gép helyett. Ha meg bejön a film nektek is, akkor még jobb... Tiszta haszon, akárhogy is nézzük. Az lap ára továbbra is változatlan. Bizonyos nézőpontból még alacsony is, ezért a pénzért jelenleg mi vagyunk az egyik legolcsóbb teljes filmet kínáló magazin... :)

Na, a másik meg a Far Cry cikk. Hát apám, az nagyon gyenge lett, én nem értem ezt a Fletlány gyereket. Jó ez a Nó(r)cikás duma, de azt elfelejtette közölni, hogy ultrasirály a gáma, mert büntet a grafikája, jól játszható, frankós a sztori, meg rulez az egész. Meg ez a végbél, bélsár, belvizelet szöveg sem illik hozzátok. A többiek egész faszányosak és állat, hogy jó pár arc (Dachyr, Lily, Lucas Z, Tinman és legfőképpen te, Brazil koma) úgy írtok, hogy az ember fia vagy lánya jól elgondolkodik a cikken. Asszem, nekem ez a Gamer arc teccik, de kinek a pap, kinek az autója kéne. Na Csákány! Simán Templar voltam.

A lap nem lehet mindig ugyanolyan, de azért próbáljuk tartani a színvonalat, tényleg. Jó, hát Fletlány néha hisztis, és akkor csak negatívat ír, vagy legalábbis úgy látszik. Azt hiszem, kellene hozzá mellékelni egy Fletlány-magyar szótárat, hogy mindenki értse, mit akar néha írni, mert néha az anyázásban ott van az elismerés is. De ennél lényegesen jobb megoldásnak tartom, ha időnként kollektíve kicsit felpofozzuk, amikor már annyira depi, hogy már majdnem öngyi lenne. Igen, ez a felpofozós ötlet nekem tetszik, még egy elég jól sikerült fotósorozat is lehet belőle a szerkesztőségi pillanatképekben.

Ryzom bétáról okos kérdés. ***<Elküldöm neked az aktuális kedvenc levelem, használd egészséggel kicsim... :) Lily>***

Mit kell csinálni a Ryzomban? Ez egy egyszerű, de fogós kérdés. (Kós Viktor)

Gamert szoktál olvasni?

OK, ne legyünk igazságtalanok, egy kezdőnek minden MMORPG új. Rövid leírás: létezni kell, monstert irtani, küldetéseket teljesíteni, tulajdonságokat fejleszteni, kézműves mesterségeket tanulni, jobb felszerelést keríteni, pénzt csinálni, felfedezni és mindezt foreva. Szóval ilyesmik. Remélem, nem hagytam ki semmit. Hm, de mégis, egy csomó izét, ennél egy MMORPG sokkal összetettebb, nem véletlenül játszanak vele emberek több évet. Valami lehet ezekben a játékokban, ha még az idióta Törd is ilyenekkel nyomul ezerrel. Félreértés ne essék, ez nem azt jelenti, hogy ezek a játékok egyszerűek, mint egy kő, vagy primitívek lennének, hanem azt, hogy izgalmasak...:)

Jelzem, legalább június közepéig még ki lehet próbálni a Ryzom bétáját, akinek van rá lehetősége, semmiképpen ne szalassza el. Nem egy öreg róka online játékost ismerek, aki ezzel játszik éppen, tejes megelégedéssel, vagy legalábbis majdnem. Kétségtelen tény, hogy a Ryzom világa semmi másikhoz nem hasonlítható, ettől egyedi és vonzó, mindemellett a grafika gyönyörű. A játékrendszer is meglehetősen jónak ígérkezik, ám ezzel kapcsolatban ne felejtsük el, ez még csak béta. Szóval irány játszani! Ja, és meg ne kérdezzétek, hogy honnan lehet letölteni a programot, mert sírva fakadok nyomban. Az előző havi Gamer DVD, ott van rajta, istenúccse. Nem is értem, hogy aki azt kérdezi tőlünk, hogy hol van a program, az nem olvassa el az újságot? OK, értem én, hogy a Levrovhoz képest nem nagyon mérhető semmi, de talán néha érdemes belelapozni, vannak érdekességek. Komolyan.

Búcsúzok is, nehogy azt mondjátok, hogy túl sokáig tartottalak fel titeket, és ezért nem marad idő az újság többi részére. Lassan azon is gondolkozhattok, mit csomagoltok a tábori felszerelésetekbe, gyorsvonati sebességgel közeledik a nyár, és annak az egyik legnagyobb bulija, a Gamer Tábor. Jók legyetek, hízzatok továbbra is szép nagyra, éljenek a csajok, pusszantyú nektek.

Brazil
brazil@ipma.hu



SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Gamer tábor 2004 (július 15-21). Idén megrendezésre kerül az első Gamer tábor, a megszokottól kicsit eltérő helyen és formában. A helyszín Püspökszilágy, a Magyar Honvédség logisztikai kiképző központja, a Naszály hegytől néhány kilométerre. A laktanya egy apró völgyben fekszik, erre szokták azt mondani, hogy festői. Az április végi szemrevételezés során egyből beleszerettünk a tájba, a csodás hegyek és a kiterjedt erdőségek akkor kezdtek kizöldülni, de jól látszott, hogy a táj egészen fantasztikus lesz nyárra. Régi motorosok emlékezhetnek még Nagyvisnyóra a Bükkben, valami hasonlóra lehet számítani itt is. A gépek két hatalmas tanteremben lesznek "elszállásolva", ezekbe a termekbe összesen 80-100 gép fér el. Ennyiben is maximáltuk a létszámot, tehát aki nem akar lemaradni erről a buliról, az jelentkezzen időben. A négyfős hálószobák teljesen külön épületben lesznek, itt teljes nyugalomban ki lehet pihenni a LAN partik fáradalmait. Az eddigi tapasztalatokból okulva az étkezéseknél az ebédre és a vacsorára koncentráltunk inkább (a reggelik 75%-a mindig megmaradt, hiszen a hajnalig tomboló ifjúság dél előtt nemigen kelt fel). A tervek szerint saját szakácsnőnk lesz, aki az általunk javasolt ételeket készíti el (házi koszt rulez). A gépekről mindenkinek magának kell gondoskodnia, és természetesen most sem tudunk felelősséget vállalni a lehozott hardverekért és szoftverekért. Bizonyára lesznek olyanok, akik nem tudnak gépet hozni magukkal. Folyamatosan ugyan nem tudunk nekik gépet biztosítani, de a naponta megrendezésre kerülő versenyekre benevezhetnek, arra az időre egészen biztosan géphez jutnak. A korhatár idén 16 év, ez alatt nem tudunk fogadni jelentkezőket. Erre azért van szükség, mert a jelenlegi jogszabályok szerint a tábor szervezőinek kell felelősséget vállalni minden 16 éven aluli táborozóért. Ezt sajnos nem tudjuk megtenni. Áthidaló megoldásként annyit tudunk javasolni, hogy minden 16 évnél fiatalabb jelentkező szervezzen be egy idősebb táborozót (a lényeg az, hogy 18 éven felüli legyen), a szülők meg aláírnak egy nyilatkozatot, miszerint ők erre a felnőttre bízták a csemetéjüket. A hajnalig tartó LAN partik mellett szeretnénk, ha kicsit belekóstolnátok a katonai élet szépségeibe, néhány kiválasztott egy tapasztalt vezető kíséretében beveszi magát az erdőbe, ahol elsajátíthatják, miként maradhatnak életben a vadonban.

Nincs más hátra, mint felvenni a kapcsolatot a Gamer asszisztensével (Timi), és jelentkezni erre a nem mindennapi kalandra.

Jelentkezni lehet telefonon (350-8179), e-mailben (gamertabor@ipma.hu), személyesen a Hajdú u. 42-44-ben az I. emelet 117-es szobájában. A részvételi díj 23000 forint teljes ellátással (napi kétszeri étkezéssel).





DVD film a Gamer Magazin mellett? Amint látjátok, ettől a hónaptól kezdve teljes DVD film kerül a Gamer Magazin mellé Terveink szerint innentől kezdve minden hónapban számíthattok majd valamilyen filmre a DVD korongon. Ahogy látjátok, ez a kezdeményezésünk nem járt áremeléssel, ez egyelőre nincs is tervbe véve. A film mérete miatt a Gamer ezentúl dupla sűrűségű DVD lemezzel (9 GB) fog megjelenni. A DVD lemez asztali lejátszóban, PlayStation 2-ben, Xbox-on és PC-n egyaránt lejátszható lesz.

KÖVETKEZŐ SZÁM

Thief: Deadly Shadow

Warren Spector és csapata tanult a Deus Ex 2-nél elkövetett hibákból, a Thief harmadik részében ezeket a buktatókat messze elkerülik. Garrett, a legendás mestertolvaj újra akcióba lép ismét álmatlan éjszakákat okozva a tehetős kereskedőknek és a gőgös nemeseknek. A játék lelkét adó motor alapjai megegyeznek azzal, amit az Invisible Warban használtak, de nem felejtették ki a Havoc 2 fizikai motort sem. Igazi csemege lesz, méltó ellenfele bármelyik lopakodós játéknak.



Warlords Battlecry III

Klasszikus 2D-s RTS, mely igazán a Warlords Battlecry sorozat rajongóit fogja igazán lázba hozni. Az újítások száma nem túl impozáns, mindössze egy új kontinens és két új faj várja a rajongókat. A történet szerint az új földrészen garázdálkodó telepesek összetűzésbe keverednek az őslakos kígyólényekkel. A kezdeti gyors győzelmek után azonban a hatalmas kígyóbirodalom összefog, és megsemmisíti a betolakodók bázisait. Ezt persze a szövetségesek nem nézik jó szemmel, máris indulhat a fantasy háború.



True Crime: Streets of L.A.

Az Activision is megirigyelte a Take 2 legnagyobb húzó nevének, a Grand Theft Auto sorozatnak a sikerét (és a befolyó dollármilliókat). A True Crime készítői a három legnépszerűbb játékstílust szerették volna összezsúfolni egyetlen kasszasikerben. Vezethetünk autót (autósüldözések, lopások, tűzharc a volán mögül), puszta kezes bunyókban erőltethetjük rá az igazunkat a rosszfiúkra, és végső érvként olyan fegyverarzenált húzhatunk elő a farzsebünkből, amelyiktől még Rambo is dobna egy hátast.



Söldner: Secret Wars

A Söldner kerettörténete szerint a közeljövőben a szuperhatalmak a totális háborúk helyett jól fizetett, különlegesen kiképzett és felszerelt zsoldoscsapatokkal intézik el vitás ügyeket. Az Operation Flashpoint és a Battlefield 1942 nyomdokain haladó játék elsősorban a multiplayer részre lett kihegyezve, de az ígéretek szerint lesz benne egyjátékos dinamikus hadjárat is. A grafikus motortól nem fogunk hanyatt esni, de gondolom, nem is ez volt az eredeti célkitűzés.



A következő DVD film a Gamer Magazinban

Al Capone bandája

angol gengszterfilm-2001 • 107 perc • Magyar hang (Dolby Digital 5.1) • Rendező: Richard Standeven • Szereplők: Marc Warren, Kirsty Mitchell, Al Sapienza, Ralf Little, Julian Littman

1927-et írunk, javában dúl a szesztilalom az USA-ban. Az eszement törvénynek köszönhetően virágzik a korrupció, a szeszcsempészet és a bűnözés. Szinte mindennaposak a véres utcai leszámolások, a rendőrség egyik felét lefizették, a másik meg örül, hogy valaki más végzi el helyettük a piszkos munkát. A film középpontjában három angol pincér áll, akik a jobb élet reményében megpattannak addigi munkahelyükről, a Mauritania óceánjáróról. Távozásuk előtt még "vételeznek" hat üveg gint a hajó raktárából, úgy gondolják, ezt jó pénzért el tudják adni. Pechükre pont Al Capone emberének próbálják meg elpasszolni a lopott holmit, aki felfigyel a három piti tolvajra. Hamarosan a chicagói alvilág sűrűjében találják magukat, és mindháman máshogy próbálnak meg boldogulni. Van, aki bokszolóként próbál szerencsét, a többiek hullákat cipelnek vagy takarítanak. Aztán valaki elrabolja Al Capone fiát...



A következő Gamer Magazin 2004. június 25-én jelenik meg.